Manga Zone

20 | 2ª Epoca Septiembre 1999 | 450 Pts.

enciclopedia multimedia ANIME

todo el anime de la historia

Heroínas de papel

Esta vez ni buenos ni malos... ¡¡chicas!!

Annecy '99

Este año el Festival ha sido dedicado a Japón

Wedding Peach

¿La sucesora de Sailor Moon?

SUMARIO

Portada: *Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach*
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan·TV Tokyo·NAS·KSS

2. **Sumario**
3. **Editorial**
4. **Noticias:** Lo último de Japón y España.
9. **SD:**Sanosuke nos explica el Juppon-Gatana.
10. **Pasen y Lean:** Pocas novedades, muchos finales.
13. **Festival de Annecy '99:** toda una edición dedicada a Japón.
16. **Rol Master:** Las fichas de los protagonistas de la saga.
18. **Figúrate:** Así se hace un diorama de *Gundam*.
20. **Juegos:** *Macross: Ai oboete imasuka*, casi una película interactiva.
22. **Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach**. Aires de boda en Vía Digital.
28. **Heroínas del manga:** las chicas al poder.
34. **Animelomanías**
35. **Entrevista:** Takashi Sakai y Dynamic SK España.
36. **Internet:** Rings: anillos de compromiso.
38. **Japón Japón:** Lo que hacen los famosos por dinero...
40. **Correo MangaZone**
42. **Enciclopedia Multimedia Anime:** La historia del anime en CD-ROM.
44. **Taller de Animación:** Perdidos en el espacio.
47. **Pasen y Vean:** Todo el anime que viene.

4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

20 Macross: Ai oboete imasuka

Fase tras fase, enemigo tras enemigo, este shoot'em up os pondrá en la piel de los protagonistas de la famosa película de Macross.

22 Wedding Peach

En este número os ofrecemos un reportaje sobra otra serie que puede seguirse en Vía Digital, para muchos la sucesora de *Sailor Moon*: *La leyenda de los ángeles del amor*.

28 Heroínas del manga

La evolución del personaje femenino a lo largo de la historia del manga y el anime, que ya era hora de que alguien se acordase de ellas.

47 Pasen y Vean

Las últimas novedades animadas tanto de España como de Japón.

STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Director Ejecutivo:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Salvador Santacruz
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Infografía:
Sergio Almagro
Daniel García
Pedro Almagro
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Ricardo González
Juan Gómez Martín

Colaboran en este número:
Carlos "¿Quién-ha-borrado-mi-artículo?" DarkMind.
JJ "no, Carlos, no me ayudes en nada" Martínez.
Eva "así aprovecho el viaje y cobro" Martínez.
Gabri "¡mi coche! ¡ahora parece un muelle!" Del Río.
Daniel "tengo sobredosis de melocotón" García.
Javier "estoy de vacaciones" Bolado
Jesús "el conductor prudente" Mazcuñán.
Rufino "¿¡y el html que os pasé!?" Acosta.
Ken "no le pongas nada, pobre" Niimura.
Juan "esta vez lo tengo todo planeado" Gómez.
Salvador "lo veo todo chino" Santacruz.
Alfons "¡ay payo! dame sinco duuuuro" Moliné.

Agradecimientos:
A Sofián Sabe-el-leil, que no se cansa de intentar colaborar con nosotros, igual que RDG, aunque Sofián tiene la picardía de sobornar a Juan. Y cómo no, a Alfons Moliné, que ha tenido la amabilidad de remitirnos un completo reportaje sobre la última edición de Annecy.

Lectores:
¿Habéis disfrutado de las vacaciones? Esperamos que sí, pero si no habéis aprovechado para comprar todos los números atrasados que os faltaban de nuestra revista, la maldición del articulista maldito os perseguirá por siempre.

—MUY IMPORTANTE—

Berserker S.L. y MangaZone no se identifican necesariamente con la opinión de sus colaboradores, que es absolutamente personal. Del mismo modo, no se hace responsable de ellas. Los articulistas ya son mayorcitos como para vigilar lo que sale de sus afiladas e hirientes lenguas.

Las imágenes que aparecen en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores, editores y productores, como queda reflejado en los copyrights. En ningún momento se pretende infringir los derechos de dichas obras y se reconoce los derechos de sus posesores sobre las mismas, que se utilizan con fines informativos y sin ánimo de (excesivo) lucro. Sólo para cubrir gastos...

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Calor, sol, playa, viajes, pinos, montaña, el pueblo de la abuela... ¡Qué!, ¿han estado bien las vacaciones? Qué bien se vive sin pegar palo al agua, ¿eh? ¿Os ha pillado algún toro en las fiestas, u os habéis pasado el día entero chateando por Internet? Bueno, ya nos lo contaréis, espero.

Mientras tanto, nosotros seguimos aquí, al pie del cañón, para que no os falte información sobre los que se mueve y se cuece en el mundo del manga y el anime. Y como plato fuerte de este número, la serie que causó furor en Japón tras Sailor Moon y junto a Rayearth: Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach. Ya en su momento nos hicimos eco de su aparición, pero la verdad es que ninguno pensábamos que llegaríamos a verla emitida en España, pero parece que el canal Buzz está dispuesto a hacerse un nombre en esto del anime, y tras emitir Shin Cutey Honey (que os ofrecimos en el número anterior), se ha pasado el verano pasando por las pantallas la que han titulado "Los Ángeles del Amor". Para todos aquellos que no habéis podido seguirla, al menos en parte, os ofrecemos un completo reportaje sobre esta obra, su historia y sus personajes, para que no os quedéis con las ganas de saberlo todo de esta serie. No nos lo agradezcáis, nosotros somos asín.

Y además no hemos liado la manta a la cabeza y hemos dejado que Dani (ayudado por Ricardo) de rienda suelta a sus más bajos instintos y haga un repaso por las féminas más representativas del dibujo japonés, para que nadie nos trate de machistas. Y es que detrás de un héroe siempre hay una heroína (o cinco). Por no hablar de las que están delante.

También os ofrecemos una pequeña entrevista con el responsable de Dynamic en España, la representación del gigante japonés que parece dispuesta a traernos a la piel de toro lo mejorcito de oriente, en dura pugna con las ya asentadas en nuestro mercado. ¿Quién dijo miedo? Si alguien puede hacerlo, son ellos.

También sabréis qué están dispuestas a hacer las estrellas del mundo del espectáculo para sacarse unos durillos en el País del Sol Naciente y cómo, sobre todo si en su casa no les ven, y encontraréis el capítulo final de nuestro repaso al sistema de rol de *Lodoss*, con un ejemplo final de cómo serían las fichas de los personajes protagonistas de la saga, para que podáis incluirlos en vuestras partidas.

Junto con nuestras secciones habituales de noticias, juegos, modelismo, música y demás, esperamos que este número os guste tanto como todos los demás (porque os habrán gustado, ¿no? ^_^¡).

J. Javier Martínez Benlloch

Fe de erratas:

No hay ningún error en nuestro número anterior, que nosotros hayamos visto. Sorprendente, ¿no? X"DDD

NOTICIAS JAPÓN

FLASH NEWS

—*Surf Side High School* es una nueva serie prevista para este verano. La cosa va de surf (original, ¿eh?), chicas y tíos raros en una escuela superior de Japón. La serie la va a emitir la TBS a un horario intempestivo y, por lo visto en los diseños de personajes, parece que va a ser de lo más divertida.

Surfside High School
© Ken Sawai/Shogakukan·Polidor·TBS

—El popular manga de **Osamu Akimoto**, *Kochira Katsushikaku Kame ari Kôen mae* (pedrazo de nombre ^_+) va a poder verse en los cines de todo Japón en forma de película de acción real (!!!). No os perdáis las cejas de Ryûtsu, el protagonista de la historia, y el bigote al estilo Hitler del jefe de la comisaría.

Jubeechan
Lovely gantai no himitsu

Jubeechan es otra de las muchas series que aparecieron al inicio de la temporada de primavera en la televisión japonesa. Pues bien, la temporada de primavera ha pasado y la serie ha durado 13 capítulos (¡ups!, 12 y el último) que rápidamente han sido puestos a la venta en todos los formatos posibles (léase DVD, LD y VIDEO). Se realizará en cinco entregas a tres capítulos/¥6000, menos la primera, que tan solo lleva el primer capítulo de la serie a ¥3800.

La serie en cuestión se emitía todos los lunes (desde el día 4 de abril hasta el 28 de junio) a eso de la 1:15 de la madrugada (!!!). No os escandalicéis, puesto que la serie no tiene que ver nada con *Urotsukidoji* (nada de nada).

Si el argumento de la serie es de lo más simpático: Jiyû Nanohana es una joven estudiante de segundo del ciclo medio de la enseñanza japonesa (más o menos ESO (lo digo en doble sentido)) que se cambia de una escuela de Tokyo a la escuela Honken´etsu. Allí enseguida hace amistad con Maruyama y Tooyama (compañeras de clase) y atrae la mirada del joven Bantaro, que va siempre acompañado por Ozaru y Kozaru. Hasta aquí todo normal. También es normal que el padre de Jiyu y sus amigos (los de Jiyu) le llamen cariñosamente Jubeechan.

La historia se complica cuando aparece Koinosuke (o más bien el fantasma, sin ánimo de ofender, de Koinosuke), el hermano menor de un antepasado de Jiyu, y le entrega un misterioso parche en forma de corazón y de color rosa (para más inri). Ésto es la herencia que dejó Ryusei Jubee, que

Jubeechan
© 1999 Heitaro Daiji·Madhouse/Bandai Visual

Tenshi ni Narumon!
©HEAVEN PROJECT/Bandai Visual·Studio Pierrot·TV Tokyo

aparte de ser antepasado de Jiyu era un maestro espadachín. La herencia exigía una condición indispensable para que pudiese ser entregada: se le daría a una chica con ciertas habilidades digamos... corporales (los japoneses lo explican de un modo muy onomatopéyico, "Pochapocha no purinpurin no bonbooon!!", pero nosotros tan sólo vamos a decir cuatro palabras que, creo yo, lo describen a la perfección: "tener un cuerpo serrano"). Y la joven Jiyu cumple exactamente con los requisitos, por lo que recibe un parche que le hace cambiar de aspecto (tan solo aparenta ser un poco mayor) y la convierte en una experta luchadora con el espíritu del viejo Ryusei a cuestas. A partir de ese momento aparecerán samurai(s) y ninja(s) que le harán la vida un poco más difícil a Jiyu. La serie ha sido creada por **Heitaro Daiji** y ha sido dirigida por **Hiroaki Sakurai**. El diseño de personajes es el adecuado para una serie de estas características (desenfadada y divertida), incluso podemos ver SDs de vez en cuando, y ha sido realizado por **Kohaku Yoshimatsu**. Para más garantías, la serie ha sido producida por Bandai Visual y Mad House. Con tan pocos capítulos alguien podría arriesgarse a comercializarla en España; o quizás incluso a emitirla por TV (¿o no?).

Tenshi ni narumon!

Tenshi ni narumon! es otra de esas series que comenzaron a emitirse en abril. En concreto *Tenshi...* comenzó a emitirse un miércoles 7 de abril de este mismo año a las 6 de la tarde (noche en Japón). Y supongo que a estas horas sigue emitiéndose, puesto que en agosto ya pasaba del capítulo 15. El primer aspecto interesante que encontramos en la serie es que el Estudio Pierrot se ha encargado de la animación, mientras que Bandai Visual (que está que no para) la ha producido. Si a ésto le sumamos que se ha organizado un estudio para todo lo que es el argumento (personajes y sus historias, guión...) al que se le ha puesto el nombre de Heaven Project, algo bueno podremos sacar. Noel es la protagonista de la historia, lo más parecido a un ángel, que llega a la Tierra desde el mundo de los diablos. Yusuke cuando la ve (en cueros) no puede evitar darle un beso. Así es como la primera persona que ve Noel en el mundo de los humanos es a Yusuke; y Noel acaba yendo a su clase y viviendo en su casa. Pero Noel y Yusuke no son los únicos personajes de la serie, y es que de personajes no es precisamente de lo que carece, así que os ennumeraré unos cuantos: Natsuumi, compañera de clase de Yusuke; Seiki y Masaru, amigos de Yusuke; Profesora Shinobu, la profesora de Yûsuke; Papa, un "oni" (uno de esos diablos/trasgos típicos de la mitología japonesa que tanto se han parodiado en las series de anime, como por ejemplo en el *Doctor Slump*) que es el padre de Noel venido del mundo de los diablos, al igual que Mama que es la madre de Noel y tan sólo tiene 28 años; Luka, la hermana menor de Noel, una elfa oscura de 13 años; Miruru, la chica gato; Gabriel, el joven (19 años) vampiro playboy; Baaba, vieja bruja de 101 años; Dispell; Micael... Muchos, muchos personajes. Y del diseño de los mismos se encargó **Yumi Kato**. El director del anime es **Haku Kinshoku**. *Tenshi ni narumon!* también se está comercializando en LD, DVD, y VHS por ¥5250 desde el pasado 25 de julio.

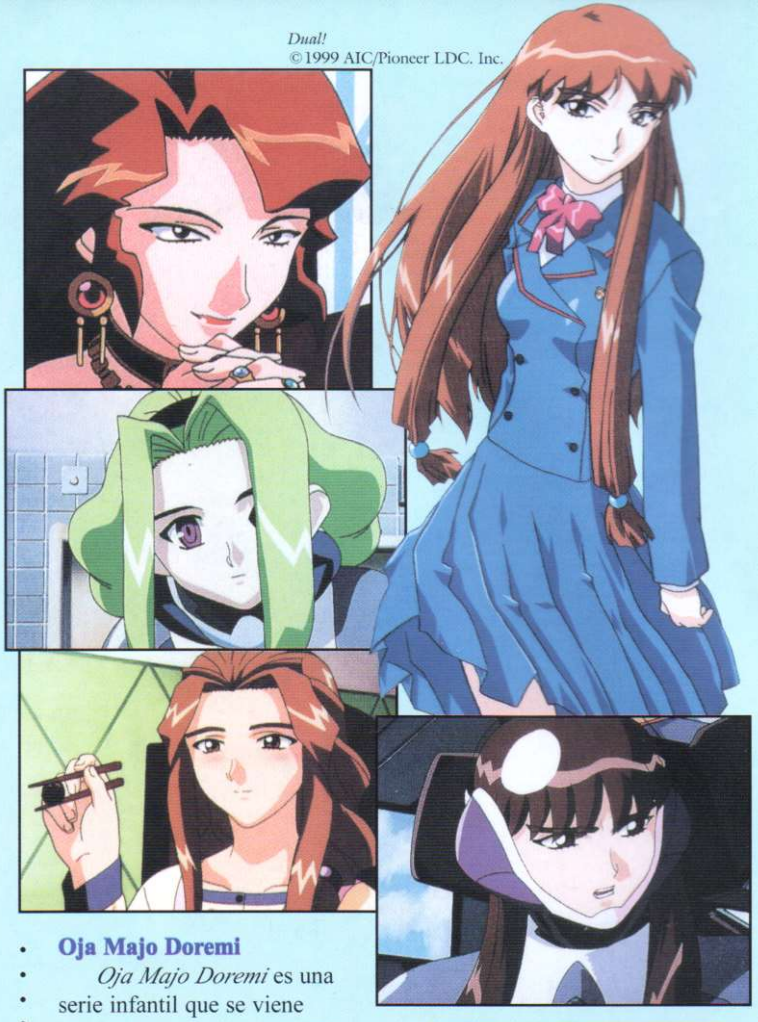
Betterman

Betterman comenzó a emitirse, los jueves a la 1:15 de la madrugada, en la TV Tokyo. Producida por Sunrise

y dirigida por **Yoshitomo Maitani** revuelve más en el tema "estudiante piloto de robot" que tan popular ha venido siendo últimamente (con *Evangelion* sobre todo). Aono Keeta (chico, 17 años) y Sai Hinoki (chica, 17 años, pelo tricolor y va a la misma clase de Keeta) son dos estudiantes del segundo curso de la escuela superior Kamome que además hacen doblete pilotando el robot New Ronoid Kakuseijin Ichigô. Aparte de este robot hay otro pilotado por Yanagi (chico, 22 años) y Kaede (chica, 19 años) de nombre similar, New Ronoid Tiran, y muy parecido, aunque diseñados por **Masahiro Yamane** y **Rei Nakabara** (que se encargaban del apartado mecánico de la serie), son más bien parodias que robots en sí. Todo este potencial se despliega para luchar contra el enigmático Betterman, una entidad que posee dos formas: Betterman Lamia (con aspecto de joven con el pelo tricolor y muy parecido a Hinoki) y Betterman Nebula (un bicho de 6 metros). La serie también cuenta con una "Misato" que se encarga de dirigir a los jóvenes pilotos, Miyako. Los personajes han sido diseñados por **Mako Kimura**.

Dual!
Parare Lunlun Monogatari

De la mano de Pioneer y con prácticamente el mismo equipo que trabajó en *Tenchi Muyo!* llegó esta serie para la WOWOW (concretamente el 8 de abril), canal por el que se emite los jueves a las 7 de la noche. La serie está dirigida por *Shojin Akiyama* y el guión es obra de **Masaki Kajijima**. Los personajes, que tanto se parecen a los de *Tenchi Muyo!*, han sido diseñados por **Jun Okuda**. La historia nos traslada al Japón actual donde Kazuki Yotsuga es un estudiante de la escuela superior que empieza a ver visiones de un robot gigante y de batallas en otro mundo. Éste no es otro que el Mundo Paralelo que coexiste con la Tierra. Un buen día estas visiones se hacen realidad cuando aparece Mitsuki y se lo lleva al Mundo Paralelo, así, sin preguntar ni nada, a vivir grandes aventuras.



Dual!
©1999 AIC/Pioneer LDC. Inc.

Betterman
©Sunrise

Oja Majo Doremi

Oja Majo Doremi es una serie infantil que se viene emitiendo todos los domingos en la TV Tokyo a eso de la 8:30 de la mañana. La cosa va de tres pequeñas brujas: Doremi Harukaze, la pelirroja protagonista que le da nombre a la serie, Hazuki Fujihara, niña rica con pelo castaño y gafas, y Aiko Seno, pelo corto de color azul oscuro. Estas tres pequeñas brujitas se dedicarán a utilizar sus poderes mágicos volando con sus escobas, ayudando a sus amigos y también haciendo travesuras, como por ejemplo en el capítulo dos, donde Doremi le pide a Hazuki que se intercambien sus personalidades para así poder vivir ella en casa de Hazuki (a la que tiene un poco de envidia por ser rica). Una serie para los más jovenes de la casa al estilo *Doraemon,* en la que se han ocupado además de añadirle un aliciente musical (el nombre de la principal protagonista "Do Re Mi" y los trajes de bruja que llevan son buena prueba de ello, por si no bastara con la música). Los personajes han sido diseñados por **Yoshihiko Umakoshi**, y la serie está producida por Toei Animation.

Oja Majo Doremi
©ABC/Toei Animation

Salvador Santacruz

Atlántica Cómics

Manga

Ilustración

Pósters

Star Wars

Maquetas

Merchadinsing

CD´s

Vídeos

Reserva de colecciones

...Y POR SUPUESTO, CÓMICS

Pza. Sta. MªSoledad Torres Acosta, 2
(Junto Metro Callao)
Tfno/Fax:91.523.33.16
28004 Madrid

NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

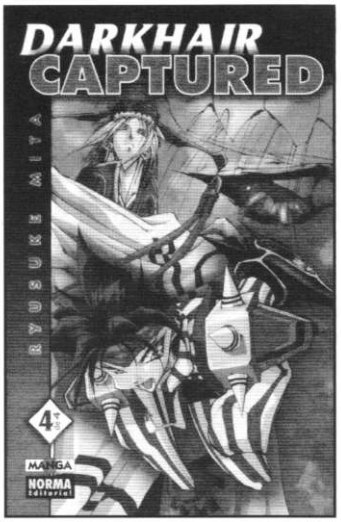
—Aunque en este mes Norma nos ha dejado un poco abandonados, de cara a Octubre prometen retomar la publicación del éxito de esta temporada, *Record of Lodoss War 2ª Parte*. Además se hacen eco de la

reanudación en Japón del manga de Evangelion, así que es muy posible que hacia finales de año se decidan a continuar con su publicación en España, aunque no han confirmado nada de momento.

Bienvenidos al mundo mágico de Eva. Un mundo lleno de noticias, de esas refrescantes novedades que tanto os gustan, de emoción y pasión a raudales. ¿Que por qué estoy dando saltos de alegría y soltando tantas pijotadas? Por si no os habéis dado cuenta todavía, ¡ya estamos en vacaciones, mendrugos! ¿No es super-wonderful?... (¬_¬ —JJ) Bueno, me reprimiré un poquillo, porque aquí me empiezan a mirar con mala cara y empezaré con el trabajo, que es lo primero:

Planeta-de Agostini Cómics: la veterana editorial también se está tomando un respiro este mes, tras el ajetreo de sucesivos Salones y cómo no, con el fin de prepararnos otras suculentas sorpresas para el próximo curso. Así que nos tendremos que conformar con los tomos de *Marmalade Boy* (**Wataru Yoshimizu**) nº8 y el consabido volumen de *Detective Conan* de **Gosho Aoyama**. La sección Biblioteca Manga se nos queda también un poco coja tras el abandono de las colecciones de *Level E* (**Yoshihiro Togashi**), *Ozn* (**Shiro Ohno**) y *Steam Detectives* (**Kia Asamiya**), pero aún nos quedan otras para consolarnos por la pérdida como *I'S* de **Masazaku Katsura**, *Doctor Slump* nº 25, **Star Wars** nº7 (**Hisao Tamaki**) y *Outlanders* nº9 (**Johji Manabe**). Ya dentro del apartado cómic-book, la cosa está más animada: *DB,* versión amarilla y azul, *Slayers* (**Hajime Kanzaka y Shoko Yoshinaka**), *Ranma 7ª Parte* nº13 (**Rumiko Takashashi**) y *Flame of Recca.*

Norma Editorial: Este mes, tras la aparición del último número de *Darkhair Captured*, la principal novedad la presentan en forma de agenda de



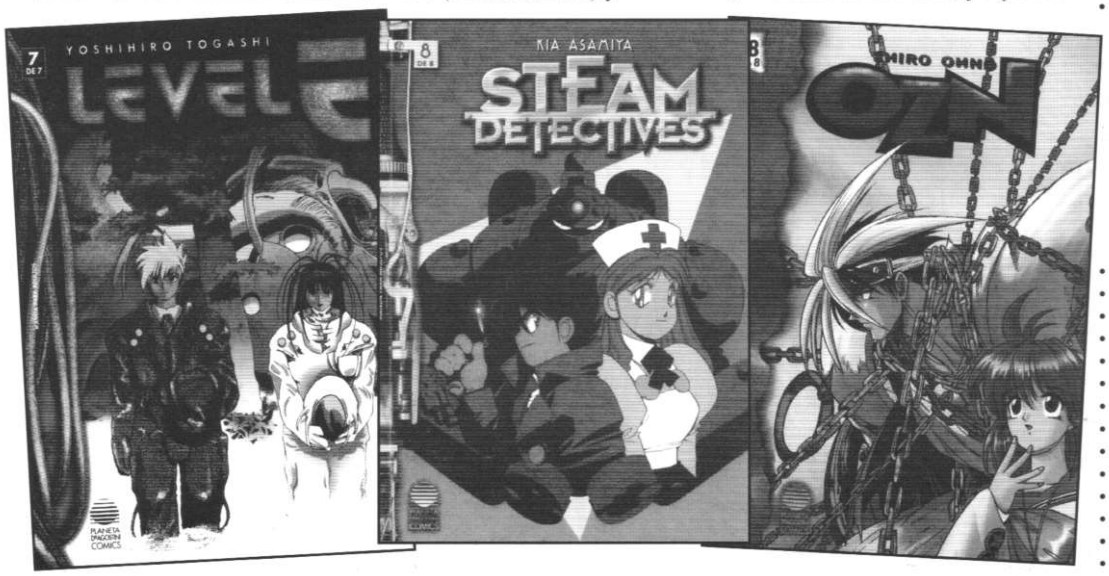
verano supergigante que acompaña a la revista de *Dragon Ball*, y que además de un útil calendario trae dibujos para colorear y cosas similares. Aparatosa pero interesante para los más jóvenes.

Glénat: Algo más podemos contar en este caso, ya que sus colecciones prosiguen impertérritas al paso del tiempo y de las estaciones. Así tenemos a nuestro ya querido por todos *Noritaka* nº 5 de **Maruta Hamori** con más aventuras de nuestro atípico galán, aprendiz de Thaiboxing, de las guerreras del amor y la justicia en *Sailor Moon* y del misterioso *Black Jack* (**Osamu Tezuka**).

Editorial Berserker: En formato cómic-book, esta joven editorial sigue lanzando a nuestro mercado un nuevo número de la parodia de *Evangelion*, *Evan SD* nº 5, de

las revelaciones de la firma **Jesús Mazcuñan y Javier Bolado**. También se disponen a lanzar al mercado un poster-book de *Slayers*, en el que se pueden encontrar tanto láminas como datos sobre todos los protagonistas.

Eva Martínez Sanchis



SANOSUKE DESCRIBE EL *JUPPON-GATANA*

Pasen y Lean

HAGANE

En esta ocasión vamos a pasar revista al último trabajo publicado del famoso **Masaomi Kanzaki**, muy conocido en España gracias a la publicación de varios de sus trabajos. Desde luego, pese a gozar de un estilo de dibujo simple a la vez que efectivo, nunca ha destacado por una gran brillantez a la hora de idear sus argumentos, sobre todo a la vista de su último trabajo publicado en España, *Flag Fighter*, que caía en el cliché más burdo del manga, el "luchador joven y misterioso" empeñado en ganar un torneo de lucha y cuyo peso narrativo recae exclusivamente en los sucesivos combates y las técnicas de lucha de sus antagonistas. Dentro de ese tipo de cómic, *Koukou Tetsu Kobushi Ten Tough*, de **Tetsuya Saruwata**, daba mucho más la talla, consiguiendo abarcar más de doscientos capítulos sin ningún tipo de problemas, cuando *Flag Fighter* no aguanta más de diez sin comenzar a producir bostezos. Sea como sea, **Masaomi Kanzaki** ha conseguido sorprender a propios y extraños con su última obra, *Hagane*, en la que por fin ha logrado no eliminar, sino controlar sus inevitables tics y sus estereotipados personajes en una historia de intriga, acción y gore en la que se pueden encontrar organizaciones secretas, experimentos genéticos, luchadores con poderes sobrehumanos, asesinatos, sangre, amistad y tragedia. Serializada en la revista bimensual Young Magazine Uppers, el primer volumen apareció recopilado a finales del pasado año bajo la línea de cómics Uppers KC.

Se trata de un auténtico thriller encajonado en una estética cyberpunk pero ambientado en el presente, que cuenta la historia de la joven estudiante y algo rebelde Hagane (cuyo nombre en japonés significa "acero") Yakushimaru, y que tras un incidente en una carrera de motos callejera, en la que está a punto de sufrir una violación a manos de su contrincante, comienza a vivir una auténtica pesadilla. Unos poderes latentes de los que ella nada sabía comienzan a manifestarse, a la vez que extraños encuentros y visiones la acosan sin pausa. La tragedia se cierne sobre ella, pues una organización secreta llamada Mar Rojo, que se dedica a realizar experimentos genéticos, la persigue para hacerse con ella, que forma parte sin saberlo del llamado "Proyecto Parásito", basado en la modificación genética. A medida que avanza la acción y el cerco se cierra sobre ella, en forma de tropas mercenarias y psicópatas superpoderosos al servicio de la organización, recibirá la ayuda de otros dos jóvenes rebeldes, Ren Mizuki y Stephan Kimura Benett "Billy el Niño", también con grandes poderes y con sus propios motivos para oponerse a Mar Rojo. Pero la persecución se cobrará numerosas víctimas inocentes, incluidos la familia y las amigas de Hagane...

En este manga hay lugar para todo, desde escabrosas y crudas escenas de violencia sexual ocasionales hasta los más ligeros toques de comedia juvenil, pasando por un magníficamente enfocado sentido del misterio y del tempo narrativo. Respaldado por el estudio Bleem-Knight, **Masaomi Kanzaki** ha retomado de algún modo la idea de su primeriza *Xenon*, pero llevándola hasta un nivel superior, donde queda patente la madurez que ha alcanzado como artista. Tanto el estilo de dibujo como el guión son mucho más elaborados que en sus anteriores obras, y dignos de figurar entre los mejores trabajos publicados en los últimos tiempos en Japón. Ojalá las editoriales españolas, que tan proclives parecen a publicar las obras de este autor, tomen nota de este trabajo y podamos disfrutarlo pronto en nuestro idioma. Sería uno de sus mayores aciertos.

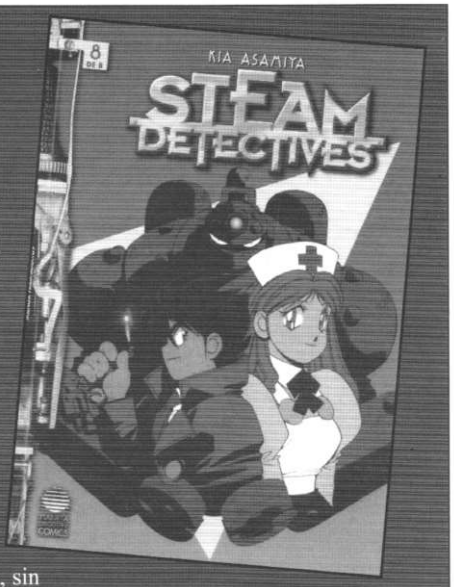
The JavHunter

OZN

La segunda de las colecciones que se acaban este mes es *Ozn*, la serie de **Shiro Ohno**. La verdad es que en un principio *Ozn* sorprende por dos cosas, su atractivo dibujo y su escaso guión. **Ohno** no parecía preocuparse más que por poner a un malo nuevo número tras número intentando matar a la prota Kagome, para que Ozn le partiera la cara y mostrase a todos lo chulo que era (y para más inri, el malo sólo tenía dos opciones, o se moría o se volvía bueno). Pero tal como avanzaba la colección, ha ido adquiriendo cada vez mejor temática, y el giro repentino que realiza cuando se descubre que los "malos", los Gooma, no quieren destruir el mundo sino sacrificar a Kagome para salvarlo del auténtico mal, los Mundos Retorcidos, está realmente bien resuelto. ¡Ojo!, no es que diga que el guión esté bien, pero no es tan repetitivo como se vislumbraba en un principio, y al fin y al cabo la simpleza de un protagonista a lo Puño de la Estrella del Norte no está mal si consigues darle la suficiente variedad, algo que de momento *Ozn* consigue por los pelos (pero lo consigue, y eso ya es un logro). El dibujo y los diseños mejoran también número a número, y se nota que está ganando una calidad excelente en este aspecto (a mí, personalmente, el diseño de Yuda me encanta). Por desgracia la colección te deja totalmente a mitad, precisamente cuando empieza a ponerse interesante. Seguro que Planeta la continúa, así que a esperar.

Darkmind

STEAM DETECTIVES



Patética. Esta es toda la valoración que me merece una colección como *Steam Detectives*. Gracias a Dios ha terminado la publicación de la primera parte anunciada por Planeta, que constaba de ocho números, y esperemos que no se molesten en editar una segunda. Colección vacía, predecible e insulsa, el hecho de que un maestro del manga como **Kia Asamiya**, que nos ha sorprendido y deleitado en el pasado con tantas obras, nos presente ahora *Steam Detectives* es auténticamente increíble. Para empezar, *Steam Detectives* no es más que una burda copia de *Batman*, sin personalidad, sin gracia y, lo más importante, unos malos tristes, sin carisma y estúpidos hasta el ridículo. Narutaki, el protagonista, descubre la solución de unos casos vulgares y sin imaginación, con deducciones tan lógicas como "si el viento sopla... ¡tú debes ser el culpable!". Y el personaje de Rin Rin es tan patéticamente triste que no sirve para nada más que para ver cómo se le parte el vestido y poder dibujarla herida y semidesnuda. El dibujo no es en absoluto malo, pero comprobando la calidad de anteriores obras de **Asamiya**, llegamos a la conclusión de que o el autor ya chochea y le tiembla el pulso, o quiere darle tal aspecto infantil a la obra que se despreocupa absolutamente por el dibujo. La verdad, esperemos que a **Asamiya** le dé pronto por abandonar la colección y embarcarse en alguna más decente que se edite aquí, porque en lo que respecta a *Steam*...

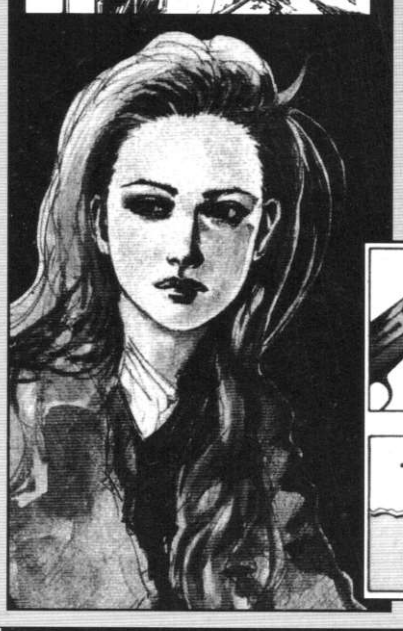
Darkmind

LEVEL E

Este verano no es que sea precisamente uno en el que la cantidad de novedades aparecidas nos quite el hipo, sino más bien lo contrario, concluyen muchísimas colecciones. De entre todas, la más importante es sin duda la de **Yoshihiro Togashi**, *Level E*, tras haber sido editada en su totalidad. *Level E* es posiblemente la colección más refrescante que hemos podido ver en los últimos tiempos. La verdad es que el cómic empieza de una manera un tanto extraña, en la que no puedes coger muy bien en qué consiste la auténtica trama del asunto, y te parece gracioso y poco más. No obstante, avanzando paso a paso, acabas cogiendo lo retorcido del asunto, y te percatas de lo genialmente retorcidas que son las situaciones. La verdad es que el principe Baka Ki El Dogra es uno de los personajes más carismaticos que he visto, aparte de uno de los más cabrones y enrevesados. En *Level E*, cada historia es independiente de la otra, pero todas ellas tienen un enlace común, el personaje del príncipe de Dogra, que se encargará de hacer la vida imposible a cualquier desgraciado que pueda ser apropiado para sus planes. Y es que el pobre príncipe se aburre mucho...

Sin duda, *Level E* se trata de la obra cumbre de **Yoshihiro Togashi**, aunque curiosamente es la que menos éxito ha obtenido (especialmente si la comparamos con sus dos superventas, *Yu Yu Hakuso* y *Hunter x Hunter*). *Level E* es una serie de humor en apariencia infantil, pero que oculta en su interior una temática adulta y retorcida, salpicada siempre de continuos cambios de tono que la convierten en una colección extraña, pero no por ello menos genial. Su estilo de dibujo puede resultar simple, pero es una auténtica delicia; igual monta páginas con una simpleza que asusta que las ilustra como un auténtico genio. Como diseñador de personajes, **Togashi** resulta fantástico, en especial para las chicas, a las que dota de un encanto y un carisma inigualable, que te fascina y enamora (la princesa, la sirena o especialmente la profesora de los chicos son buenos ejemplos). No hay mujeres explosivas ni acciones de combate trepidante como en otras obras, pero desde luego **Togashi** ha dado lo mejor de sí en esta obra. Aún estáis a tiempo de comprarla. No os decepcionará.

Darkmind



Festival de Animación Annecy '99

Los pasados 31 de mayo al 5 de junio, la población francesa de Annecy volvió a acoger una nueva edición del Festival International du Film d'Animation.

Aunque el Festival está dedicado a la animación de todo el mundo, este año poseía un interés especial para el animéfilo, dado que la presente edición estaba dedicada especialmente a Japón.

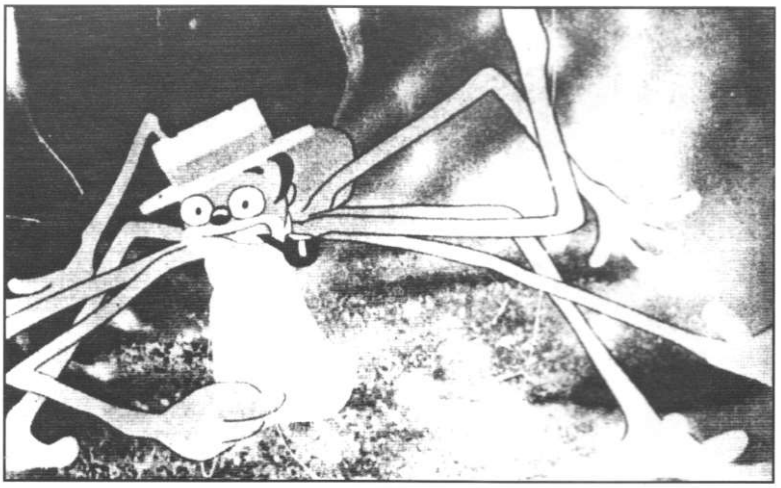
Como no podía ser de otra manera, para la sesión inaugural del Festival se proyectó *Mononoke Hime* (cuyo autor, **Miyazaki**, ya había sido galardonado en Annecy en 1993 por su *Porco Rosso*). Aunque *Mononoke* fue únicamente exhibida durante dicha sesión, por lo que muchos que acudieron al Festival después del primer día se quedaron con las ganas de verla, ése fue tan sólo el aperitivo del fabuloso banquete de animación japonesa que pudo saborearse en Annecy: una animación en ocasiones bastante diferente del concepto que a menudo se tiene del anime. Los organizadores del Festival quisieron hacer ver al gran público que los dibujos animados nipones son mucho más que la imagen estereotipada a base de robots gigantes y huerfanitos-as de ojos enormes que éste suele tener, y ciertamente lo consiguieron.

La sesión dedicada a los pioneros de la animación japonesa (1920-1960) nos permitió descubrir pequeñas obras maestras como *Kumo to Chirippu* (La araña y el tuli-

pán, 1943) de **Kenzo Masaoka**, o el primer corto de la Toei, *Koneko no Sutajyo* (Los garabatos del gatito, 1957) de **Kasuji Mori**. A continuación, la sesión dedicada a la animación de los años 1966-1984 exhibía cortos de varios realizadores independientes como el surrealista **Yoji Kuri**, el sobrecogedor **Renzo Kinoshita** (fallecido hace un par de años y cuyo corto antibélico *Pika Don* pudo verse hace poco en el especial de La Noche Temática de La 2 dedicado al manga) o el especialista en la animación de muñecos **Kihachiro Kawamoto**. Finalmente, la sesión dedicada a las "Nuevas Imágenes" ofrecía lo último de la nueva generación de la animación independiente nipona, destacando cortos como *Kono Hoshi no Ue-ni* (Bajo este planeta, 1998) de **Koji Nanke** y **Sunao Katabuchi**, delicadamente realizado en dibujos al pastel, sobre una niña que, deseosa de ver mundo, hace realidad su deseo gracias a un "espíritu de los bosques" surgido de una caja de madera, que la hace viajar a varios rincones de nuestro planeta; o también *Tokitame Hustle* (1998) del prometedor **Koji Morimoto**, que combina dibujo animado tradicional con animación por ordenador 3D y cuenta el relato futurista de un niño cuyos padres son un robot "mamapapá", o sea dos en uno.

No podía faltar en esta retrospectiva un recuerdo al maestro de maestros **Osamu Tezuka**, al que se dedicó una sesión con sus cortos personales, incluyendo el homenaje al celuloide rancio *Broken Down Film* (1985) o el ecológico *Legend of the Forest* (1988), realizado poco antes de su fallecimiento; y volviendo a **Miyazaki**, éste también fue homenajeado en una proyección que incluía *Panda Kopanda* (1972), mediometraje destinado al público infantil, además de uno de los episodios televisivos de *Lupin III* dirigido por él, y de una rareza: el piloto de tres minutos del largometraje *Little Nemo*, realizado en 1984 y realmente superior (y más fiel al cómic de **Windsor McCay**) a la irregular cinta que apareció finalmente en 1991, ya sin la colaboración de **Miyazaki** (cosa que, ciertamente, le hizo sentirse frustrado a uno, al imaginar qué maravilla de película podría haber sido *Little Nemo* si se hubiese realizado en la línea de dicho piloto). De **Miyazaki** se proyectó también, en otras tantas sesiones en una pantalla gigante al aire libre, *Mi Vecino Totoro* y *El Castillo de Cagliostro*.

Pasando a la sección competitiva del Festival, destacó la presentación del largometraje *Jin-Roh*, un muy realista e intenso thriller dirigido por **Hiroyuki Okiura**, con guión de **Mamoru Oshii**, los cuales ya habían trabajado conjuntamente en *Ghost in the Shell*.

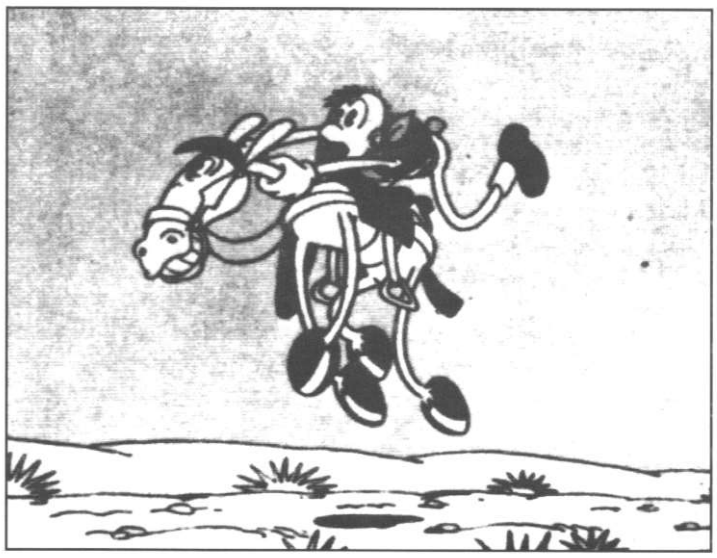


Kumo to Chirippu (1943)

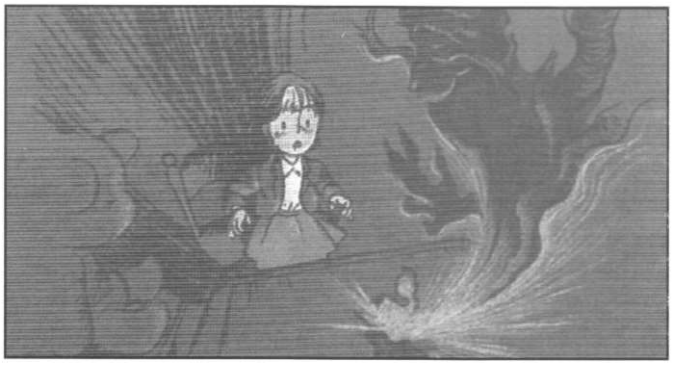
Situado en un Tokyo futurista —acaso no tan desmadrado como el de *Akira*—, el filme describe las relaciones entre Kazuki Fuse, miembro del grupo especial de la Capital Police Organization y una joven terrorista. *Jin-Roh* — que podrá verse este octubre en el Festival de Sitges— es un firme candidato a convertirse en el próximo título de culto entre los animefílicos, pese a que no logró hacerse con el premio al mejor largometraje del Festival (el cual fue a parar a *Kikirou et la sorciére*, producción francesa dirigida por **Michel Ocelot**, basada en una leyenda africana). Otra producción japonesa presentada en competición fue *1001 Nights*, corto de 23 minutos sobre una historia de amor entre un príncipe y una princesa orientales, curiosamente dirigida por **Mike Smith**, un londinense afincado en USA, basándose en storyboards creados por el aclamado ilustrador **Yoshitaka Amano**, colaborador durante años en series de la Tatsunoko Productions y más recientemente, diseñador del videojuego *Final Fantasy*; el mismo **Amano** contó con una exposición propia, donde se exhibían sus pinturas e ilustraciones, además del storyboard del ya citado *1001 Nights*.

Pero la exposición que, previsiblemente, más éxito cosechó fue la dedicada al arte de la animación japonesa, donde se exhibía material gráfico de producciones de anime de diversas productoras y épocas, desde bocetos de personajes realizados a la acuarela por **Miyazaki** para *El Castillo de Cagliostro*, hasta "cells" (acetatos) de *Hotaru no Haka* (La tumba de las luciérnagas), pasando por fondos de *Goshu el Violoncelista* o dibujos de animación a lápiz de *Ana de las Tejas Verdes*. Toda una delicia para el animéfilo, en suma, que hace desear que algún día podamos disfrutar de una exposición así en cualquier convención de manga/anime española.

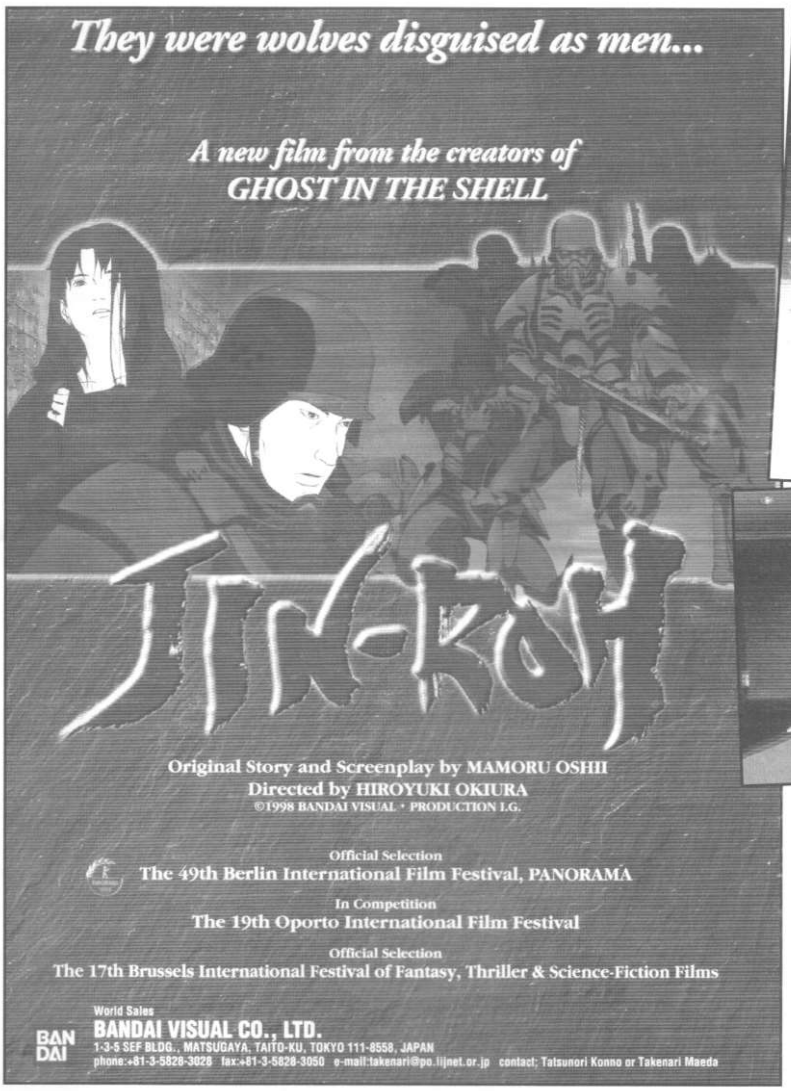
Como es costumbre durante cada edición del Festival, tuvo lugar paralelamente una nueva edición del MIFA (Marché International du Film d'Animation), donde entre otros actos, tuvo lugar una conferencia-debate sobre "Las



Broken Down Film (1985)



Kono Hoshi no Ue-ni (1998)



Jin-Roh (1998)

Y. Amano para 1001 Nights

nuevas tecnologías en la animación japonesa: innovación y tradición", la cual contó con la participación de **David Encinas**, joven animador francés que ha conocido la gratificante experiencia de trabajar un año en el Studio Ghibli.

Y por supuesto no podemos pasar de largo las demás poyecciones y acontecimientos del Festival relacionados con la animación no japonesa: las 248 películas (de 31 países) presentadas como selección oficial del Festival; las retrospectivas dedicadas a la animación rusa o yugoslava, o la dedicada al mordaz **Guido Manuli** (apodado "el Tex Avery italiano"); las diversas conferencias, exposiciones, seminarios, partys... y la entrega de premios, de entre los que hay que destacar el premio al mejor piloto para una serie televisiva, que fue a parar a una producción española: *Capelito*, episodio piloto para una serie protagonizada por una seta, realizado en animación de plastilina (¡hombre, la flafliflofla! —JJ) por **Rodolfo Pastor**, argentino residente desde hace años en Barcelona.

Pese a que el Festival sufrió la desaparición, a finales del pasado año, de **Jean-Luc Xiberras**, su presidente, éste ha sabido formar un sólido equipo que seguirá trabajando para que Annecy pueda seguir siendo, una vez al año, la capital mundial del cine de animación. Así que... ¡nos vemos en Annecy 2000!

Alfons Moliné

web:
http://www.annecy.org

e-mail:
info@annecy.org

RECORD OF LODOSS WAR (X)

Los personajes de Lodoss

Pues bueno, ésto se acaba. Esta es la última entrega del sistema de rol de *Lodoss to Senki*, ya que cabe la posibilidad de que si lo alargo más pueda llegar a hacerse aburrido. A lo largo de los últimos diez número hemos dado un repaso general a la forma de generar personajes, aparte de alguna de las reglas generales del juego, y diferentes secciones de la ambientación, como los reinos, los monstruos o el origen del mundo de *Lodoss*. Aún nos quedan algunos aspectos por tratar, como el sistema de combate o la invocación, pero ¡en fin!, no podemos publicar los libros del sistema íntegramente (aunque nos queda esperar que alguien lo haga). Así pues, para acabar con el reportaje que nos ha acompañado durante diez entregas, qué podría ser mejor que ver las adaptaciones al sistema de los personajes que nos han acompañado en la OVA y en las novelas. Por desgracia el limitado espacio del que disponemos nos obliga a verlos muy por encima, así que solamente revisaremos las fichas propuestas por los creadores del sistema para los principales protagonistas, que os servirán como ejemplo o incluso para incluirlos en vuestras partidas.

PARN

Profesión	Raza
Caballero	Humano

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
13	10	10	9	16	13

Parn es el protagonista indiscutible de la saga de *Lodoss*. Sus tiradas, al ser las originales de un personaje jugador, no son tan elevadas como las de los PNJs. El nivel de Parn varía mucho a lo largo de la historia, y empezando en nivel 1 acaba alcanzando el nivel 8..

WOODCHUCK

Profesión	Raza
Scout (ladrón)	Humano

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
7	8	17	12	13	6

Woodchuck es el prototipo de ladrón, una puntuación altísima de agilidad y una suerte considerable. Su nivel es bastante elevado, pero según parece conserva el mismo en toda la historia, nivel 4, aunque aumentará sin duda tras ser dominado por Karla.

SLAIN STARSEEKER

Profesión	Raza
Hechicero	Humano

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
7	10	12	16	14	14

El hechicero del grupo, Slain es el que empieza la historia con mayor nivel, 6, lo que le vuelve el personaje más poderoso de todos los pertenecientes al grupo. Su elevada inteligencia le permitirá utilizar muchos conjuros (aunque le convendría una cifra aún mayor).

ETO

Profesión	Raza
Clérigo de Valis	Humano

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
11	6	13	14	13	17

Salvo por su carisma, Eto es un personaje medio. Su nivel base es 5, pero acabará alcanzando el 7 cuando al final de la saga se convierta en rey. Su escasa fuerza e inteligencia no le hacen ni buen mago ni buen guerrero, y su pésima constitución hace que sus puntos de vida sean muy escasos.

GIM

Profesión	Raza
Guerrero	Enano

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
19	12	11	10	12	10

Gim es un luchador perfecto, con una elevadísima fuerza (que es posible únicamente gracias a su raza) que le permitirá, junto a su hacha a dos manos, causar un gran daño cada vez que ataque, al igual que poseer una gran habilidad de lucha. Su escasa constitución (dentro de lo que cabría esperar, claro) queda subsanada por su profesión, que le dotará de unos puntos de vida considerables. Por desgracia tan estupendo guerrero perecerá en un combate contra la hechicera suprema Karla, que tenía poseída a la joven Leia, a quien Gim pretendía liberar de su dominio.

DEELITH

Profesión	Raza
Shamán	Alto Elfo

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
12	9	15	12	13	13

Deelith es sin duda la protagonista de la saga de *Lodoss*, y al contrario de lo que todos piensan, no es una scout, sino una shaman (ya sabéis, una especie de mago guerrero), especialista en la magia elemental del aire y del agua. Sus tiradas, al ser las de un jugador hecho legalmente, con tan sólo tres dados de seis, no son muy impresionantes, pero no por ello le quitan una mortal efectividad en el combate. Deelith mantiene el mismo nivel a lo largo de toda la primera saga, el quinto (de hecho, el único del que se tiene auténtica constancia de un cambio de nivel es Parn).

ASHRAM

Profesión	Raza
Caballero	Humano

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
17	14	13	10	19	10

Si Parn es el protagonista indiscutible de *Lodoss*, Ashram es sin duda su antagonista. Creado directamente como un PNJ muy poderoso para oponerse a los jugadores, tanto las características como el nivel de Ashram son excepcionales. De hecho tiene posiblemente las mejores características del juego, y tanto su suerte excepcional como su fuerza le hacen una máquina perfecta de matar. Ashram tiene nivel nueve, por lo que él solito es capaz de papearse al grupo entero, pero el continuo aumento de habilidad de Parn le hará posible al final plantar cara a una bestia como ésta.

PIROTESSA

Profesión	Raza
Shamán	Elfo Oscuro

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
11	11	18	16	13	13

Pirotessa es lo que llamaríamos la antagonista femenina de la saga, y desde luego es superior en todos los aspectos a Deelith. Su elevada agilidad e inteligencia la convierten en una poderosísima guerrera y en una excelente maga, por lo que es un adversario a temer por su enorme variedad de acciones posibles. Su especialidad es la magia negra y la demónica, aunque también tiene escasos conocimientos sobre la misma magia elemental de Deelith. El nivel de Pirotessa es seis, por lo que, junto a Ashram, son una muerte segura para cualquiera que se enfrente a ellos.

BELD

Profesión	Raza
Guerrero	Humano

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
18	15	10	12	9	14

Beld es posiblemente el guerrero más poderoso que se ha confeccionado en todo el sistema de *Lodoss*, como lo demuestran su fuerza y constitución excepcionales. Al ser un guerrero puro, su habilidad básica de combate es enorme, al igual que sus puntos de vida, que le permiten acumular enormes cantidades de daño. Por si sus características no fueran lo suficientemente impresionantes, Beld es de nivel 11, por lo que la única manera de explicar su muerte es gracias a la magia (ya que al tener una escasa suerte, sus tiradas de resistencia no eran demasiado buenas), a manos de la señora que viene a continuación.

KARLA

Profesión	Raza
Hechicero	Deidad

Fuerza	Constitución	Agilidad	Inteligencia	Suerte	Carisma
-	-	-	20	-	-

Simple, pero efectiva. Es la mejor manera de describir la ficha de Karla, la bruja gris, el último personaje que comentaremos en esta sección de *Lodoss*. Su única característica real es la inteligencia, ya que el resto las roba del cuerpo que posee. Su capacidad como hechicera es inmensa gracias a su enorme inteligencia, cosa que en combinación con el excesivo nivel veinte que tiene como personaje (teniendo en cuenta que el máximo nivel teórico que explican en el sistema ronda el once), la convierte sin duda en la potencia mágica más poderosa de *Lodoss*, a la que sólo los dioses podrían detener.

Darkmind

Impactos medioambientales de un Gundam

En esta ocasión, el modelista **Takuji Yamada** nos enseña a disponer un diorama completo para un Gundam. Y no simplemente nos invita a colocar la figura, sino a fundirla con el entorno fabricado, hacerla una con él y permitir una interacción entre figura y medio. Se trata del RX-78-2 GUNDAM Perfect Grade, un kit de plástico con una escala aproximada del 1:60 en un diorama de 30x40 centímetros. En primer lugar fijémonos en cómo ha sido afectado el Gundam por el entorno. Aparte de observar el lógico deterioro del metal a causa del uso y el paso del tiempo (detalles observables en las juntas y el ennegrecimiento general), también se puede ver la acción erosiva del terreno sobre la carcasa. Las partes que han estado en contacto con el pavimento han sufrido, por un lado, una serie de abrasiones a consecuencia de golpes y rozaduras y por otro el consecuente ensuciamiento del robot.

En cuanto al diorama, se puede ver que por fin aquí se ha tenido en cuenta uno de los agentes más olvidados en las series de robots gigantes: la gravedad. Una mole bípeda de 18 metros hecha de acero debe aplicar presiones realmente escalofriantes sobre el terreno que pisa. Y si el terreno es asfalto, todavía más, como se puede apreciar.

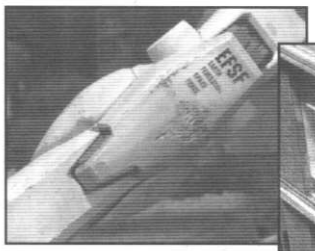
Además, debajo del asfalto hay varias capas de zahorras de grano variado, pasatubos, un sistema de tuberías con mandrilado diverso y otras cosas técnicas que se espachurran y que nosotros preferimos ignorar para no marear la perdiz.

También se debe al inmenso tonelaje del robot la monumental rascada que ha producido el Gundam a la fachada frontal del edificio con los... uh (¿qué serán esas cosas?)... de la espalda (espadas láser, ignorante —JJ) al arrodillarse, con la cual el diorama nos cuenta parte de la historia de la escena. De paso, eso nos hace fijar la vista en el fantástico acabado de los elementos de la fachada, aunque sea para ver las cortinas destrozadas. En cuanto a los múltiples daños colaterales, atrae poderosamente la atención el penoso estado de los automóviles (el mío podría valer), que están definitivamente destrozados (y si no, al tiempo) pero que a diferencia del Gundam, habían presentado un estado inicial con carrocería brillante y pulida y que la suciedad es más bien superficial, depositada en el coche a causa de la polvareda del enfrentamiento.

Y respecto a las personas que salen huyendo, se puede decir que nos aportan un par de conceptos imprescindibles: que la batalla acaba de empezar (o que son muy lentos abandonando edificios) y una idea clara de las dimensiones del robot en relación con los seres humanos; si bien la escala del Gundam, 1:60, no guarda entera relación con la de los pobres viandantes, 1:50 (las personas son un poquito más grandes de lo que deberían en relación al robot), queda claro que no conviene dejarse pisar.

Lo que este diorama nos viene a mostrar, es que en escenarios donde ocurre una acción, se puede dejar indicado el transcurso de la misma de una manera que, aunque no falta de premeditación, está al alcance de todos (menos del manazas de mi hermano).

Gabri del Río



por **Sugoi Ochinko** y **Takeshi Kakeru**

MODELOS A SEGUIR

Lei Lei/Gouki/Ryu/Sakura del videojuego *Pocket Fighters*. **(sin escala, 100 mm) Craze. ¥3.000**

La calidad de la casa Bandai es de sobras conocida por todos, pero no se suelen prodigar tanto como otras en figuras de personajes. Por eso, cuando deciden hacerlo sus piezas suelen marcar la pauta a seguir en cuanto a calidad. Así sucede con ésta figura basada en una de las series más de moda del momento, Gasaraki, que ya ha recibido varias adaptaciones pero en su mayor parte centradas en los mechas. Ahora su protagonista, Miharu, ya tiene por fin su figura, y su modelador, **Onsen Tengoku**, ha conseguido aunar detalle y simplicidad para ofrecernos una figura fácil de montar y pintar, y que sin embargo, con su pose en acción de incorporarse (el brazo de atrás no se apoya), le da más dinamismo del que parece. Buen precio para una buena compra.

Miharu vol. 1 de la serie *Gasaraki*. **(1:8/110 mm). B-Club. ¥7.800**

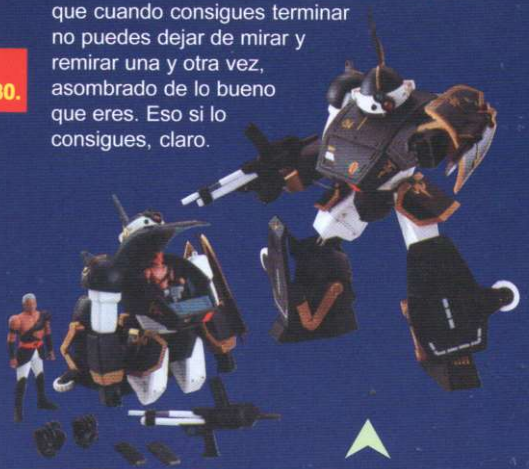
¿Habéis jugado ya al *Pocket Fighters*, ese que reúne a personajes de CAPCOM en versión superdeformed y que produce risas continuas sólo de ver los golpes que realizan los luchadores? Pues para todos sus fans, la casa Craze ha realizado una pequeña colección con los personajes más carismáticos (al menos para los japoneses), unas resinas super fáciles de montar —la más complicada es Lei Lei, que tiene ¡cuatro piezas!, Gouki dos y las demás una sola—, de diez centímetros de alto, y que pese a su tamaño son tremendamente resultonas. A tres mil por cabeza, yo no sé qué esperáis para pediros alguna.

Yakuto Mirage 0020 Twin Tower del manga *Five Star Stories*. **(1:100, 1700 mm). Work Shop Cast. ¥198.000**

La casa Re·Ment, muy puesta en esto de realizar figuritas en PVC de personajes populares, se lanza a la caza de fans de las intrépidas Yuna y cía., y también de *Rurouni Kenshin*, sacando sendas series compuestas por cinco figuras de cada serie en PVC normal (de una sola pieza, pintadas y con base), otras cinco exactamente iguales pero en PVC transparente (de color rosa, para más señas), y una figura especial impresa. Basadas en el sistema de trading cards, estos japoneses, que de tontos no tienen un pelo, intentan que se siga el mismo sistema con las colecciones de figuritas, y así darle otro aliciente más a la compra.

Poririna/Hakuko/Yuna/Ayako/Yuri·Cube del videojuego *Galaxy Fraulein Yuna*. **(sin escala, 100 mm). Re·Ment.¥780.**

Para los profesionales de ésto, nada mejor (con el permiso del monstruo de la derecha) que esta fabulosa resina de los chicos de Manten, que esta vez le han pisado el terreno a Mo-craft, los habituales realizadores de figuras sobre *Votoms*. Cara y difícil de montar, tanto por su número de piezas (171) como por su reducido tamaño, es una auténtica filigrana articulada y con accesorios intercambiables —incluidos dos pilotos— de esas que cuando consigues terminar no puedes dejar de mirar y remirar una y otra vez, asombrado de lo bueno que eres. Eso si lo consigues, claro.



Berserga Q64 de la OVA *Soukou Kihei Votoms 2*. **(1:24, 190 mm). Manten Koubou.¥30.800.**

Y como lo prometido es deuda, y este mes ya nos cabe, admírense todos ante la obra cumbre del equipo Workshop Cast, que presentaron en febrero en el Wonder Festival japonés. Realizada por cuatro artistas trabajando en conjunto, y procedentes de grupos tan dispares como Mo-craft o Silicon Tribe, esta auténtica maravilla de resina, plástico y metal resulta sencillamente espectacular, aunque queda fuera del alcance de la mayoría, tanto por precio como por complejidad (470 piezas, nada menos). Pero 55 cms. de figura, o metro setenta con el Twin Tower, aparte de su exquisita factura, la convierten sin lugar a dudas en la pieza más espectacular realizada sobre la obra de **Mamoru Nagano**, de entre todas las realizadas por las distintas casas dedicadas a ello, ya sean Volks, Kaiyodo, Wave o la propia Workshop Cast.

Nave Arcadia (normal/plata) y Nave Queen Emeraldas (normal/plata) de *Harlock Saga*. **(1:1700/1:2000, 220 mm/200 mm) JESNET. ¥4.800.**

Unas pequeñas joyas por separado o al completo, y a un precio de auténtica risa, 5000 pelas (más gastos de envío) cada una, estas figuras, realizadas en algo que llaman polipiedra, son ideales para el principiante, tanto por su exiguo precio como por su facilidad de montado y pintado (apenas 15 piezas el Arcadia y 16 el Queen). Si encima os decidís por la versión plateada, ni siquiera tenéis que tocar el pincel, o sea que más facilidades imposible. Y además, vienen con el cráneo pirata en forma de llavero, para terminar de decidiros. Vamos, fans de Harlock, ¡¡al abordaje!!

MACROSS

LOVE, DO YOU REMEMBER?

QUE LO SEPAS

—El nuevo juego para la Dreamcast de Sega de Sunrise Interactive, titulado *Sunrise Heroes*, recogerá más de ochenta personajes y protagonistas de Sunrise, y veintidós de sus más

conocidos robots. En el juego, encarnaremos a un personaje absolutamente original, Yingi, que tras ser abatido por un robot misterioso en una de sus misiones, dedicará lo que le queda de vida a encontrarlo. Para ello, deberá interactuar con los otros personajes, obtener pistas y cualquier cosa que le sea de utilidad en su cruzada. La interactuación será en 2D y los combates con robots en 3D.

—Software sacara finalmente el 17 de junio de este año su esperado juego *Spriggan Lunar Verse*, juego creado a partir del éxito obtenido por la película. Exactamente, se trata de una historia original en la que Yu Ominae se las verá y se las deseará para obtener el secreto de una civilización antigua encontrada en la Luna. El juego es una especie de *Final Fight* totalmente en 3D, en el que podremos ir subiendo de nivel e ir obteniendo nuevos ataques, golpes y técnicas.

—Sega acaba de sacar su nuevo título para Dreamcast, *Boy Kanipan*, basado en la popular serie televisiva del mismo nombre, en el que encarnaremos a la pequeña Kanipan, que tendrá el objetivo de encontrar las piezas necesaria para ir mejorando nuestro robots.

DATOS

Título: Macross: Love, do you remember?
Precio: ¥6.800
Compañía: Bandai Visual
Plataforma: PlayStation
Tipo: Arcade
Nº de Jugadores: 1

Tras ser anunciado continuamente para fechas que acabarían viéndose retrasadas, ya está finalmente en el mercado uno de los juegos más esperados por todos los aficionados. *Macross* es, sin duda, una de las series que mayor impacto causó en Japón, y es normal que haya creado una auténtica legión de seguidores, deseosos de comprar todo el merchandising, y desde luego los juegos no son una excepción. Hace ya casi dos años tuvimos la ocasión de comentar el primero de los juegos de *Macross* desarrollados para una consola de 32 bits, el *Macross Valkyrie Fighter VX-1* para la PlayStation, un juego en 3D que a pesar de tener algunos detalles, no pasaba de ser un mediocre intento de simulador de vuelo. Apenas unos meses después apareció un homonimo para la consola de Sega, basado en la película, un simple matamarcianos en 2D que al igual que el de Play trataba más de vender por la serie que adaptaba que por su calidad. Pues bien, en espera del que promete ser el mejor título de *Macross* realizado, el *Macross Valkyrie Fighter VX-2*, el juego que acaba de aparecer en Japón, el *Macross: Do you remember Love?* es una adaptación para la PlayStation del juego de Saturn, revisado y rehecho.

El juego no es otra cosa que un matamarcianos (de hecho debe serlo, ya que en realidad se trata del mismo juego), está basado en la película de la primera serie, es decir, en *Macross: Ai oboete imasu ka*. La pregunta sería entonces por qué un juego así necesita dos CDs, y la causa de que se necesiten es que se han introducido auténticas salvajadas de metraje de la película original, por lo que la gran mayoría del espacio se lo comen las animaciones.

Tras una magnífica pantalla de presentación en la que han rehecho la animación original, utilizando elementos en 3D renderizados que se conjuntan a la perfección con la animación tradicional, llegamos ante el que es sin duda un menú de juego bastante pobre. Escasamente podremos elegir entre las opciones que nos permitirán seleccionar el uso de las armas y poco más. La aventura en sí sigue la historia de la película a rajatabla, con el bueno de Ikaru Ichijoo que tiene que apañárselas para enfrentarse al primero de los ataques Zentraedis que intentarán recuperar su nave insignia perdida. A lo largo del desarrollo de la historia, conocerá a Linn Minmai y a Misa Hayase, estableciéndose uno de los triángulos amorosos más importantes del anime, y cuyo desenlace acabará siendo más importante que el propio desarrollo de la guerra.

CHEATER!!

—El único truco que puede sacarse en el *Macross Love, do you remember?* es la posibilidad de acceder a dos nuevas opciones. Para disfrutar de ellas lo único que hay que hacer es completar el juego y grabar la partida en la *memory card*. A partir de ese momento, bajo las opciones del menú principal aparecerá un nuevo apartado llamado «option plus», que permite ver directamente todas las animaciones del juego consecutivamente como si fuera una película, o jugar todas las fases arcade sin necesidad de ver las películas.

© 1999 BIG WEST
© 1999 Bandai Visual

©1999 BIG WEST
©1999 Bandai Visual

El juego es un arcade lateral en el que tendremos como única misión avanzar a lo largo de cada una de las pantallas destruyendo a todos los enemigos que podamos, hasta alcanzar al clásico enemigo de fase que nos hará la vida imposible hasta que logremos destruirlo. Para ello, contaremos con tres armas estándar: la ametralladora , su capacidad de lanzar salvas de misiles y las bombas que destruirán prácticamente a todos los enemigos de la pantalla. En *Macross* podréis olvidaros de matar enemigos para obtener armas cada vez más poderosas, ya que llevaremos nuestra nave potenciada al máximo a lo largo de cada pantalla. Al menos, según avances a lo largo de las pantallas, podrás acceder al menos a naves cada vez más poderosas, con lásers, bombas nucleares y una mayor cantidad de misiles.

El apartado gráfico es muy variable, ya que mientras mantiene un nivel elevadísimo en algunas pantallas, otras son de un simpleza que asusta. Sin duda, lo mejor son las animaciones que, desde luego, salvan al juego (en especial el final, en el que podremos disfrutar del maravilloso vídeo musical de Minmai de *Macross Flashback*). En lo que respecta al apartado sonoro, el juego está bastante logrado. En cuanto a la jugabilidad, ni destaca ni carece de ella, pero el juego es de una simpleza que asusta. Tras ser destruido una o dos veces en la primera pantalla, una vez que consigues cogerle el tranquillo, el resto del juego te lo terminas con una facilidad enorme. En cuanto descubres que con los misiles te lo puedes cargar absolutamente todo, empieza la diversión. Tan sólo las dos últimas pantallas entrañan un mínimo de dificultad, y teniendo en cuenta que sólo hay once, y que tienes *continues* infinitos, en tan sólo una hora y media te pateas el juego.

Un aspecto positivo en lo que respecta a la jugabilidad es la existencia de tres planos, en el que se encuentra nuestra nave, un plano mas cercano a la pantalla y el fondo. Nunca podremos acceder hasta ellos con nuestra Valkyria, pero sí podremos destruir las naves que aparezcan allí fijándolas con nuestras salvas de misiles.

Globalmente, se echan de menos muchas cosas que le faltan: más pantallas, más variedad de enemigos y, ante todo, más dificultad. Es un juego hecho única y exclusivamente para aficionados a la película y a la serie, ya que el juego está lleno de detalles, como el combate de Max y Mirilla, que únicamente los seguidores y fanáticos recordarán. Vamos, un juego ideal para jugar si eres un aténtico otaku de la serie, y aunque también disfrutarías sin serlo, no será más que un matamarcianos del montón.

Darkmind

EN FIN, QUE..

Jugabilidad	70%
Sonido	80%
Gráficos	60%

GLOBAL 70%

❖ Menos de 32 ❖

MACROSS: Scrambled Valkyrie

Este mes, visto el juego que hemos revisado, parece muy apropiado comentar el primero de los matamarcianos de *Macross* que se hizo, y más siendo uno que tiene tantos caracteres comunes con el que nos ocupa en la sección central.

El juego, hecho por Bandai en 1995, nos pone a los mando de uno de tres posibles pilotos, de Ikaru Ichijoo, de Max Genius o de la meltrandy Mirilla. Cada uno de ellos estaba al mando de un Valkyria distinto, con habilidades especiales y modos de disparo distintos. Las naves podían adoptar las tres clásicas formas de los Valkyrias, el modo Battroid, el modo Gerwalk y el modo Fighter, cada uno de ellos con una distinta capacidad (normalmente el Battroid tiene mayor poder de disparo, el Fighter una radio de acción más amplio y el Gerwalk un término medio entre los dos).

Más o menos, seguía el guión de la película (o más bien de la serie, por la presencia de Mirilla), aunque de una manera más libre, ya que no mantiene ninguna concordancia con la historia lineal. La cosa es tan simple como siempre: ir avanzando a través de la pantalla matando todo lo que se mueva y cogiendo tantos *power ups* como podamos hasta patear el culo del enemigo de fase de turno.

Gráficamente es tan bueno como puede ser un juego de Supernintendo, con momentos brillantes como la aparición de la naves Zentraedis teletransportándose desde el hiperespacio, pero que pecaba de la continua repetición de los mismos enemigos.

El aspecto sonoro no es muy brillante, pero llama mucho la atención que también acaba precisamente con la melodía de Minmai en la última pantalla (y es que la canción es inolvidable).

Y para acabar, en lo que respecta a la jugabilidad es incluso más brillante que el de 32 bits, ya que como matamacianos puro y duro es correctísimo, pero peca de perder el espíritu de *Macross* para convertirse en eso, en un matamarcianos más con el nombre de *Macross*.

Darkmind

©BIG WEST
©ZAMUSE 1993

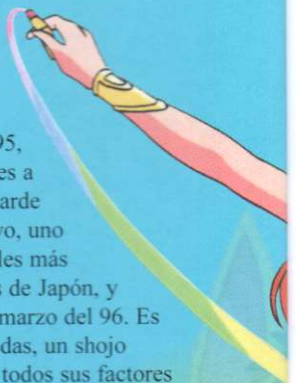
Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach

Wedding Peach
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan·TV Tokyo·NAS·KSS

Ai Tenshi Densetsu Wedding Peach, cuya traducción literal sería algo como *La leyenda de los ángeles del amor, melocotón de boda*, es el título original de una serie shojo cuyo manga original de **Nao Yazawa** y **Sukehiro Tomita** fue publicado por la editorial *Shogakkan*.

La serie, con diseños de **Kazuko Tadano** (que ya realizó también los de *Sailor Moon*), comenzó a emitirse en España el día 17 de mayo de este año, a las 10 de la noche, en uno de los canales de Vía Digital, en concreto el canal Buzz, creado exclusivamente para los jóvenes; carente de anuncios, emite durante toda su sesión películas, series de imagen real, conciertos, programas juveniles, deportes al límite y alguna que otra serie de animación, como por ejemplo *Virtua Fighter*. Buzz comienza su emisión entre semana desde las 9:30 de la noche hasta que acaba su último programa, entre las 2 y las 3 de la madrugada. Los fines de semana su emisión es de 24 horas al día. El domingo suele emitir el anime de rigor como *Cutey Honey* o alguna de las de *Tekken*.

Wedding Peach o *Hada Nupcial*, como se la llamó en los primeros episodios, pasó a tener otro nombre más parecido al original, *La leyenda de los ángeles del amor*, que es como se quedó definitivamente. Esta serie de anime consta de 51 capítulos, además de dos "extra" que se incluían en la edición recopilatoria en LD. Comenzó a emitirse en Japón en abril de 1995, los miércoles a las 6 de la tarde en TV Tokyo, uno de los canales más importantes de Japón, y finalizó en marzo del 96. Es de todas, todas, un shojo anime, con todos sus factores de rigor, muy semejante en estilo a *Sailor Moon* en innumerables ocasiones.



La banda sonora va en concordancia con la serie. El opening y el ending se han mantenido en japonés. El grupo que canta la mayoría de los temas de esta serie, **Furil**, lo formaron las tres actrices que doblan a las personajes principales, **Kyoko Hikami**, **Yuko Miyamura** y **Yukana Nogami**. Tanto los efectos de sonido como las piezas musicales que podemos oír en el transcurso de la serie, nos recuerdan mucho a las de *Sailor Moon* (en algunos momentos la música es incluso demasiado similar.

Wedding Peach
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan·TV Tokyo·NAS·KSS

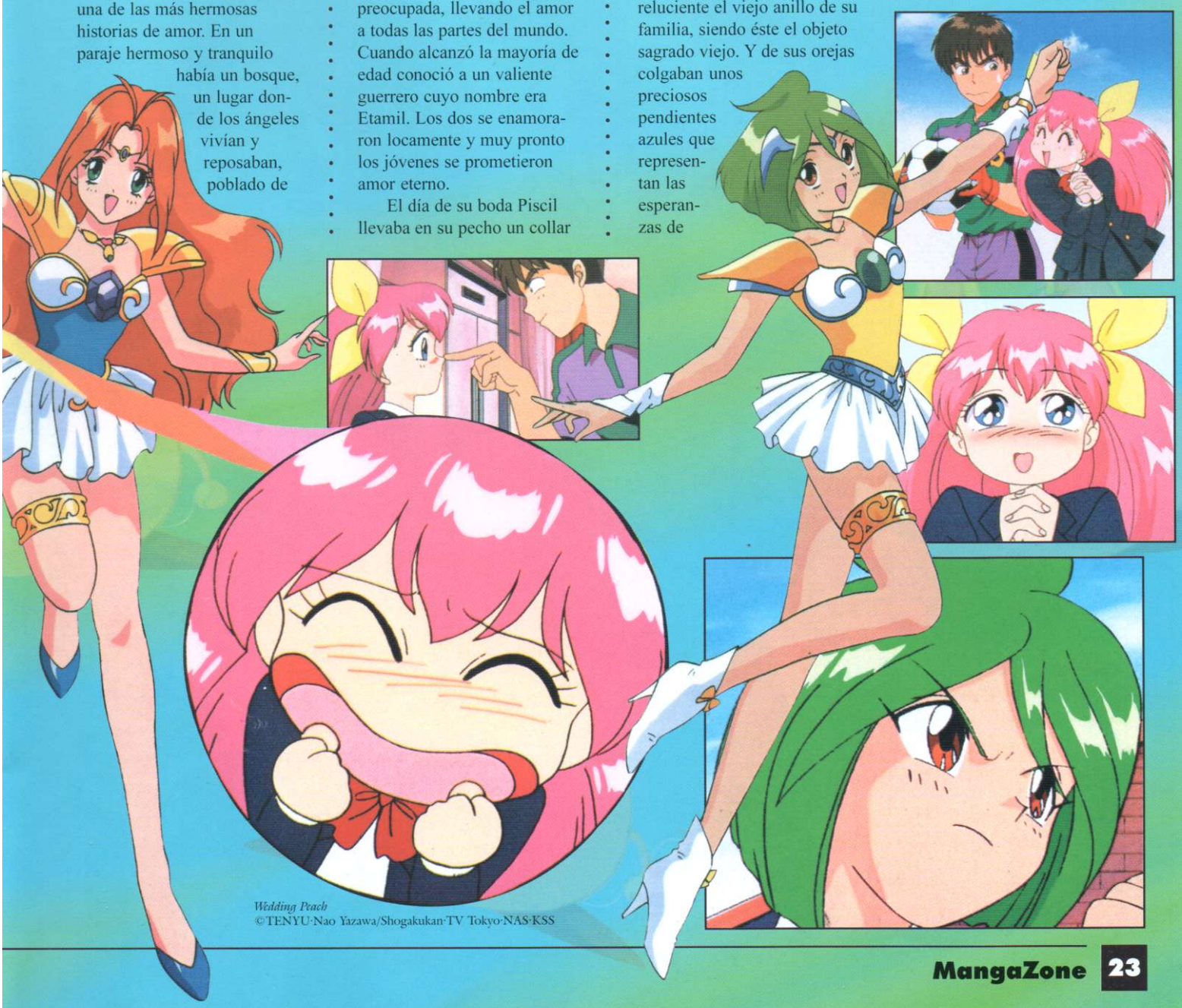
Prólogo

En un tiempo lejano, en el mundo de los ángeles, nació una de las más hermosas historias de amor. En un paraje hermoso y tranquilo había un bosque, un lugar donde los ángeles vivían y reposaban, poblado de flores preciosas y suntuosos colores. En el vivía una virgen llamada Piscil, feliz y despreocupada, llevando el amor a todas las partes del mundo. Cuando alcanzó la mayoría de edad conoció a un valiente guerrero cuyo nombre era Etamil. Los dos se enamoraron locamente y muy pronto los jóvenes se prometieron amor eterno.

El día de su boda Piscil llevaba en su pecho un collar prestado por una amiga íntima, el objeto prestado. En su cabeza una corona de oro nueva, que representaba su nueva vida, el objeto sagrado nuevo. En su dedo brillaba reluciente el viejo anillo de su familia, siendo éste el objeto sagrado viejo. Y de sus orejas colgaban unos preciosos pendientes azules que representan las esperanzas de la novia, siendo éste el último objeto sagrado, el objeto azul, completándose así los cuatro objetos mágicos sagrados.

Con el deseo de mantener su amor para siempre, la pareja escondió con mucho cuidado los objetos sagrados, símbolos de la felicidad, en el fondo de la cámara de tesoros, dentro del palacio del castillo de Rosebelke. Desde entonces esos cuatro objetos sagrados suministraron las ondas de amor al mundo de los ángeles, ayudando a cuidar el amor de los ángeles durante mucho tiempo; sin ellos, nuestro mundo se extinguiría, ya que si los objetos sagrados desapareciesen el amor entre los ángeles y luego entre las personas sería destruido.

Pero no hace mucho tiempo, el cielo y el infierno se enfrentaron en una dura batalla. Los ángeles defendieron los objetos sagrados que



Wedding Peach
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan·TV Tokyo·NAS·KSS

Wedding Peach
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan·TV Tokyo·NAS·KSS

mantenían el amor en el mundo de los ángeles y en el mortal, y los demonios encabezados por su malvada reina Devila fueron derrotados. Sin embargo Afrodita, reina de los ángeles y portadora del amor, envió los cuatro objetos sagrados a la Tierra para salvarlos del ataque. Tras la batalla, destina a tres jóvenes muchachas el poder de los ángeles convirtiéndolas en una especie de hadas con la misión de hallar y proteger los objetos sagrados con sus poderes de las hordas malignas de la despiadada Devila. Bautizadas como las ángeles del amor, ellas serán las elegidas para esta importante misión como representantes del amor verdadero y los deseos más puros.

Historia

Los demonios han trazado un plan ancestral para acabar con el amor de los ángeles y los terrestres, y si consiguen apoderarse de los cuatro objetos sagrados que hay en la Tierra conseguirán que desaparezca el amor que sienten los hombres

Wedding Peach
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan·TV Tokyo·NAS·KSS

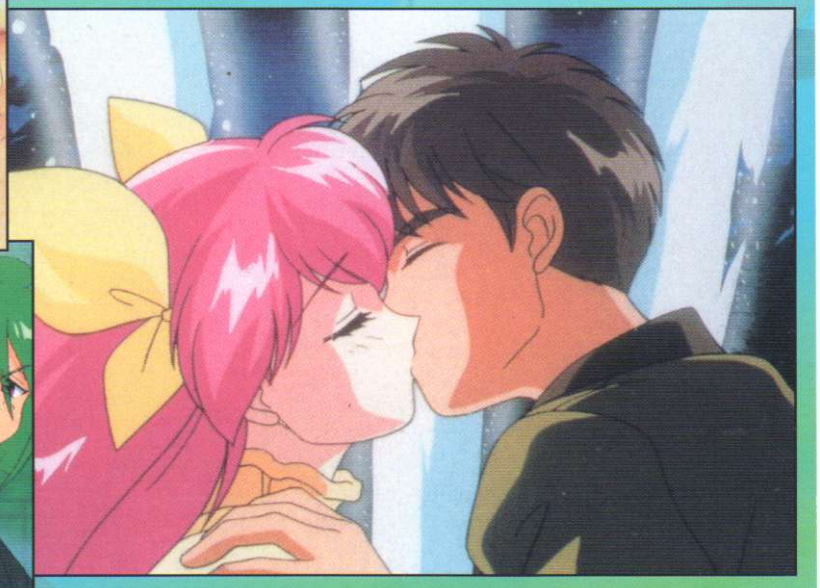
y las mujeres. Debido a este plan los ángeles han de despertar a tres guerreras mitad humanas mitad ángeles para que defiendan la Tierra contra las hordas del clan de los demonios y desbaraten sus maléficos planes, para que el amor y la paz sigan reinando en el mundo de los humanos.

La historia nos lleva a una pequeña ciudad de Japón en la que se encuentra el colegio Hanasono de educación secundaria, conocido por diferentes campos, como por ejemplo su flamante equipo de fútbol y su gran figura, el capitán Kazuya Yanagiba, sex symbol del colegio Hanasono. Además del equipo de fútbol cuentan con un buen grupo de atletas y, dentro del tema cultural, se encuentra la revista estudiantil del colegio de Hanasono en la que están tres muchachas de primer curso de secundaria, reporteras, fotógrafas y un tanto metomentodo. Nuestras protagonistas son tres jóvenes guapas de 12 años de edad que estudiaron juntas durante primaria y después entraron juntas al mismo colegio de secundaria. Tres muchachas enamoradizas que buscan, ante todo, encontrar un novio que las quiera y así poder casarse con él, siendo felices para el resto de sus vidas. Aparte de esos pensamientos, también estudian y realizan el periódico de la escuela.

Después de algunos meses en el colegio Hanasono, las tres protagonistas deciden hacer una entrevista al famoso equipo de fútbol del colegio y en especial a su guapo capitán Kazuya Yanagiba. Al verlo las tres jóvenes se enamoran perdidamente de él, ya que se trata de un chico guapo y dinámico, y además un gran deportista. Entonces entra en escena otro de los protagonistas de la serie, el portero suplente del equipo Hanasono, Yosuke Fuuma, que las echa a patadas del campo metiéndose con las tres, y en especial con nuestra protagonista Momoko Hanasaki, a la que llama burlonamente Momito.

Momoko, Yuri y Hinagiku desconocen sus habilidades por completo. La primera en averiguarlas es Momoko, que es amenazada por un demonio superior llamado Flui, mandado por Devila, la señora del clan de los demonios. Al instante aparece otro personaje importante, Angel Limone, que tiene como misión encomendada defender a las hadas nupciales contra los demonios y ayudarlas en todo lo posible. Afrodita explica a Momoko quién es, tras lo cual ésta se transforma en el famoso ángel nupcial, llevando consigo el espejo sagrado mágico. Hasta más tarde, a finales del cuarto capítulo, Yuri no se convertirá en la ángel Lirio, portadora del pintalabios mágico sagrado. Y por último Hinagiku, en el quinto episodio, se transformará en el ángel Margarita, portadora del brazalete sagrado mágico, con opciones de reloj. Así, desde el sexto capítulo, las ángeles nupciales lucharán juntas para defender el amor y la justicia, y proteger los objetos sagrados para evitar que sean robados por Flui y sus demonios. Éste es expulsado al olvido por incompetente y desde entonces aparece en escena otro importante antagonista, Sandro, del clan de los demonios puros del fuego.

A medida que avanza la serie, los ángeles del amor



Wedding Peach DX
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan·NAS·KSS

irán encontrando los objetos sagrados que se encuentran en la Tierra. El primero será el objeto antiguo que pertenece a Momoko; luego el objeto azul, que es encontrado en una cripta por Yuri, y otro de ellos, el objeto prestado, se lo entregará una amiga a Hinagiku. Más tarde hará su aparición la cuarta ángel del amor, Scarlett O'hara, una ángel auténtica que se les unirá en su lucha contra los diferentes demonios enviados por Devila y sus capitanes, completando el grupo de luchadoras.

Por medio de magias y ataques purificadores de amor consiguen ir venciendo al mal y mantener la balanza siempre a su favor. Pero cuando no se encuentran luchando en defensa del amor, luchan entre ellas por el afecto de Kazuya Yanagiba, que no suele prestarles demasiada atención. Trazan planes tras planes para conseguir que Kazuya se fije en alguna de ellas, pero siempre salen mal o son desbaratados por Yosuke, al cual odian profundamente, aunque en Momoko comienza a despertar un cierto interés por el antipático portero suplente que tanto le hace siempre la vida imposible a ella y a sus amigas.

En noviembre de 1996, y durante cuatro capítulos, las aventuras de los ángeles del amor continuaron en *Wedding Peach DX*, una OVA realizada por el mismo equipo de la serie, que daba un desenlace definitivo a toda la historia entre toques navideños (ya se sabe, la fecha del amor por antonomasia).

El manga

El manga es obra de **Nao Yazawa** y de **Sukehiro Tomita** y está recopilado en unos seis volúmenes que aparecieron publicados desde 1994 a 1996 en la revista mensual Chao Flower Comics, de Shogakukan. En el manga se cuenta una historia similar a la del anime aunque con algunos cambios en las líneas argumentales, en el look típicamente sailor-mooniano del manga y en el nombre de las protagonistas, especialmente de Lily, llamada Yuri en el manga y en su transformación que va desde el "Angel Presciencia Lily" del papel al "Angel Precioso Lily" del anime. En el manga, no obstante, recibe un tratamiento más detallado el trasfondo argumental, aclarando algunos puntos que quedan sueltos en la versión animada y se detiene en referencias bíblicas de la historia del Angel Caído, del Demonio, que son muy interesantes. Aunque básicamente la historia es la misma, una love story a lo Romeo y Julieta, impregnada de romanticismo, en la que se ensalza como valor eterno e invencible el poder del amor, representado por los trajes de lucha de las guerreras, unos fastuosos trajes de boda. Un argumento no muy feminista, pero que ha tenido un éxito arrasador en Japón.

Entre el múltiple merchandising de la serie se encuentran dos interesantes art books: *Wedding Peach: Ciao, This is Animation "Secret File"*, que comprende los diseños originales de los personajes, entrevistas y pósters, y *Wedding Peach: This is Animation*, basado en escenas del anime y más entrevistas de sus creadores. También hay siete volúmenes de Film Comics, con cells de la serie de TV.

Daniel García
Eva M. Sanchis

Wedding Peach
©TENYU·Nao Yazawa/Shogakukan

Momoko Hanasaki
Wedding Peach

Es la prota de esta historia de amor y enfrentamientos ángeles-demonios y la líder de las Ai Tenshi. Es una estudiante de 12 años de la Sei Hanazono Gakuen Junior High hiperactiva, supertorpe y un encanto de chavala. Su padre es fotógrafo, especializado en enlaces matrimoniales y su hija sigue sus pasos en la fotografía, colaborando en el club periodístico de la escuela con sus instantáneas, habitualmente dirigidas a inmortalizar a sus dos grandes amores, Yanagiba, la estrella futbolística de la escuela y Yousuke, el portero del equipo, un chico que se dedica a sacarla de quicio, y que será el que finalmente conquistará su corazón. Sus intrumentos mágicos son un espejo y después el anillo que pertenece a las Cuatro Cosas Sagradas del Amor.

Yuri Tanima
Angel Lily

Una de las Ai Tenshi y compañera no sólo de luchas y de amores sino también de escuela. Es una chica sofisticada, tranquila y muy femenina, que luce con singular encanto los modelitos de su padre, un diseñador de moda. Reportera del periódico del colegio y otra de las enamoradas de Yanagiba, se transforma gracias a un pintalabios mágico y a los Pendientes Sagrados del Amor.

Hinagiku Tamano
Angel Daisy

Es una poderosa guerrera del amor, experta en judo y algo marimacho, pero una aliada imprescindible. Es estudiante de secundaria en la Sei Hanazono Gakuen Junior High y pertenece al club de periodismo de la institución. Sus padres tienen una floristería llamada "Tamano Flowers". Sus amuletos de transformación son un reloj santo y posteriormente un lazo para el cuello, una de las Cuatro Cosas Sagradas del Amor.

Scarlett O'Hara
Angel Salvia

Es la última de las Ai Tenshi y la única ángel "pura", que no tiene sangre terrestre. Asistió a Celeste en su lucha con Uragano y permaneció en el reino Celeste después de su derrota para aparecer más tarde al lado de Momoko y sus compañeras. Es una joven madura y asocial, para quien la soledad es su mejor amiga, desde que la que en un pasado lo fuera murió en manos de los akuma. Sus amuletos mágicos son una espada y la espada de fuego de las Cuatro Cosas Sagradas del Amor.

Jamapi

Es la tierna y encantadora mascota "tukaima" de Momoko. A pesar de su dulce apariencia tiene un oscuro pasado, cuando fue la mascota del general de los akuma Pluie, quien lo utilizaba para controlar a los seres humanos, absorbiendo su amor. Sin embargo las ondas amorosas de las Ai Tenshi sacaron su lado bueno y se convirtió en su informador, una colaboración de gran trascendencia debido a sus profundos conocimientos del mundo akuma.

Celeste
Sakura Hanasaki

Es la hermana menor de Afrodita y una de las más poderosas tenshi del reino. En su enfrentamiento con el general akuma Uragano cayó a la Tierra donde se enamoró, se casó y tuvo una niña, Momoko.

Afrodita

Es la diosa del amor y de la belleza y reina en el mundo de los ángeles, a los que protege de los ataques del enemigo con las Ondas del Amor, una energía positiva que nace del espíritu de los enamorados, sobre todo en el día de su boda. Envió las Cuatro Cosas Sagradas del Amor a la Tierra en un meteoro cuando éstas estuvieron a punto de caer en manos de los akuma.

Kazuya Yanagiba
Angel Limone

Es el capitán del equipo de futbol del colegio de los protagonistas y el chico más popular entre sus compañeras femeninas, aunque esto le es totalmente indiferente. Como Angel Limone es el protector de las Ai Tenshi y quien les dió sus poderes mágicos para que pudieran enfrentarse a las fuerzas del mal. Está enamorado de Angel Lily y su amor es correspondido.

Yousuke Fuuma
akuma Viento

Es el hijo del legendario general de los akuma Uragano y pareja de la tenshi Wedding Peach. La Reina Devila envió a los monstruos Audio, Heitoritudo, Orross y Jura para que despertasen su espíritu diabólico y así atraerlo hacia su causa. Sin embargo, las tenshi se interpusieron en su camino, convirtiéndolo en un aliado incondicional, no sólo por su amor por Momoko sino también para vengar a su padre, asesinado por Devila. Su instrumento mágico es una campana, el único recuerdo que guarda de su padre.

Reina Devila

Es la reina de los demonios, de los akuma, y está llena de odio e ira debido a una gran decepción amorosa que sufrió cuando visitó el tenshi kai y se enamoró del hermoso ángel Nitaminuu. Pero su amor estaba condenado a morir nada más nacer, ya que Nitaminuu, a su vez, estaba enamorado de la no menos hermosa Pisuteiru, con la que se había casado mediante las Cuatro Cosas Sagradas: un anillo, una espada de fuego, un lazo para el cuello y unos pendientes.

En el número 16 hablamos de los malos, luego en el siguiente, de los buenos y después de un pequeño descanso para mis dos neuronas inquietas me he decidido por otra entrega, con ayuda de otro incondicional del tema. Esta vez hablaremos de lo que realmente nos gusta a casi todos los hombres:
las mujeres.

PROTAGONISTAS DEL MANGA

LAS CHICAS AL PODER

La verdad es que a **Javier**, no le parecía bien la idea ya que hay muchas mujeres que compran el MangaZone, e incluso leen nuestra revista (no te preocupes, Javi, que no diremos nada sobre tus inclinaciones sexuales antinaturales).

En este número 20 hablaremos de las protagonistas, las heroínas del anime y el manga, tanto por separado como también de esos importantes grupos que hay de ellas.

Os preguntaréis por qué las mujeres van de dos en dos al cuarto de baño; pues bien, después de devanarnos los sesos y desvariar, lo hemos descubierto: en realidad son heroínas que se reúnen en el baño cambiando sus aspectos de estudiantes normales por unos trajes brillantes y llamativos, provistos casi todos de una escueta faldita que aunque parezca increíble no suele enseñar casi nada. Después se lanzan por la ventana a defender la paz, la justicia y sobre todo el amor puro y verdadero (¡sí, qué pasa, yo también he hecho el artículo de *Wedding Peach*!, ¿es que se me nota mucho? —Dani).

La evolución de las protagonistas femeninas en el manga y el anime ha tenido varias etapas, como hemos podido comprobar en el papel o en la pantalla. Hemos visto el cambio que se ha producido desde las dulces e inocentes muchachas que buscaban marido desesperadamente en la antigüedad hasta su posición en la actualidad: guerreras, luchadoras, dominantes e independientes.

Mujeres de todos los tipos: soñadoras, aventureras, enamoradizas, malvadas, peligrosas y sobre todo complejas y enrevesadas, hay todo un sinfín de posibilidades.

EN LOS AÑOS 60

Sería la época de *"haz el amor y no la guerra"*. Esta fecha fue muy importante para la animación Japonesa, ya que nació sobre estos años el anime, concretamente en el año 1962. Las heroínas de esta época tenían todas un claro parecido y estaban cortadas todas por un mismo patrón, casi sin ninguna excepción, pero no tardarían mucho en pasar de ser las compañeras de los protagonistas a tener más individualidad y ser las protagonistas de sus propias series.

La primera que obtuvo dicho protagonismo vio la luz en 1966, siendo la primera *Magical Girl*, una pequeña niña montada en su escoba, perteneciente a la serie *Mahotsukai Sally*, una adaptación del manga de **Mitsuteru Yokoyama**. A lo largo de 92 episodios, *Sally* viajaba por el mundo estudiando el comportamiento humano. En el año siguiente, 1967, aparecería *Ribbon no Kishi*, más conocida aquí como *La Princesa Caballero*, en la que se nos contaba la historia de *Sapphire*, una princesa obligada a vivir con la apariencia de un hombre. Otra también destacable sería *Sazane Sam*, una serie también basada en un manga de 1946, que comenzó a emitirse en 1969 y que aún se emite actualmente en TV Tokyo. Esta serie narraba la vida de un sirvienta japonesa. Otra serie destacable sería *La panda de Julia*, que en Japón responde al nombre de *Attack Number One*. Otro anime basado en un manga del autor **Chikako Urano**, esta historia estaba rodeada de pelotas, ya que se trataba de una joven jugadora de volleyball, que se entrenaba de las maneras más salvajes que jamás hemos podido ver.

EN LOS AÑOS 70

Ésta fue una gran época llena de cambios y contrastes en la sociedad que se vieron reflejados en la animación en general. Se encontraban dos grupos en la transición de estos años, uno de ellos era la línea clásica.

Series como *Candy Candy*, una de las percusoras del género *shojo*, o *Heidi* de

la mágica mano del creador **Isao Takahata** y de **Hayao Miyazaki**. Otra destacable obra sería la de la *Abeja Maya*, serie que fue muy especial para el público español.

Pero también reseñables, aunque no tan destacables, fueron las chicas que acompañaban a los héroes de las series. Estos personajes femeninos destacaron por su carisma que, en ocasiones, conseguía eclipsar al mismo protagonista por su desbordante personalidad. Personajes como *Fujiko Mine*, compañera de *Lupin III* en algunas aventuras, o *Sayaka Yumi*, que fue la primera piloto femenina de robots, en la serie de culto *Mazinger Z* del otro monstruo de la animación, **Go Nagai** abriendo así una nueva generación. Otra podría ser la implacable y fría *Maeter*, que era la acompañante del joven protagonista de *Ginga Tetsudo 999*. Pero la más destacable fémina en estos años fue *Cutey Honey*, una androide con forma de chica. Esta heroína protagonizaba una serie futurista en la que debía luchar con una organización especial compuesta sola y exclusivamente de mujeres, y su misión era la de proteger a los hombres de las intrigas de esta malvada organización que quería destruirlos. Esta serie, al igual que muchas de la misma época, fueran creadas por **Go Nagai**, que se ha convertido en un mito, uno de los genios en el mundo del cómic y la animación a escala mundial.

LOS AÑOS 80

Aquí nos encontramos con una amplia gama de chicas para todos los gustos, creadores con ideas diferentes y una ampliación del mundo del manga y el anime en

Japón, más libertad de acción y muchos, muchos más equipos y autores con ideas frescas que plasmar. Dentro de este renacimiento sin fin están las *Magical Girls*, con Momo de la serie *Minki Momo*, o *Creamy Mami*. También están las famosas *Idol Singers*, como *Eriko* y *Yohko y Saki*.

Un nuevo factor, nace y se establece en el anime, la comedia estudiantil, y con ella se dan a conocer autores y personajes como Lum de la serie *Urusei Yatsura*, Akane y toda la pandilla femenina de *Ranma Nibunnoichi,* o la dulce Ryoko Otomashi de *Maison Ikkoku,* siendo todas ellas obra de la incombustible **Rumiko Takahashi,** que en el transcurso de 10 años destacó tanto que ahora, en estos tiempos que corren, puede codearse con las más grandes figuras del mundo de la animación. Por su parte, Madoka Ayukawa, perteneciente a la serie *Kimagure Orange Road*, también conocida en España con el nombre de *Johnny y sus amigos,* fue diseñada por **Akemi Takada**, y fue una serie que obtuvo una gran aceptación por el público español. Como también la tuvo, aunque en menor grado, la serie *Touch* con su protagonista femenina Minami Asakura. Su autor, **Mitsuru Adachi**, consiguió la fama gracias a esta obra, aunque también es muy conocida otra de sus importantes series, *Hi Atari Ryoko*, conocida en España como *Alegre Juventud*, en la que aparecía la prota *Kasumi Kishimoto.*

Otra a la que merecería mención dentro de este apartado es *Densei Shojo Video Girl Ai,* con su indiscutible protagonista Ai Amano, del autor **Masakazu Katsura**. Ésta pertenecía a esa clase de protagonistas que creaban un mayor aliciente en las series, convirtiéndose en su motor, como también por ejemplo la cantante de *Macross,* Linn Minmey. Y cómo no, Arale chan, o Bulma en su primera época de *Dragon Ball* del maestro **Akira Toriyama**; Aoi de la serie *Wingman*, o Kaori Makimura, la compañera de aventuras de Ryo Saeba en *City Hunter*, llevada al anime por el mismo autor del manga **Tsukasa Hojo**, al igual que las tres hermanas de la serie *Cat's Eye*, Hitomi, Rui y Ai, son muestras de la importancia de un personaje femenino secundario con gran personalidad.

Pero las que destacaron por encima de todos los personajes masculinos fueron por parte de **Miyazaki** la increíble protagonista del *Valle del Viento*, Nausicaa, así como Leona Ozaki de *Dominion Tank Police*, el manga del ilustre **Masamune Shirow**, o el grupo de chicas cazadoras de Boomers de la serie *Bubblegum Crisis*, con Priss a la cabeza, seguida por Linna, Nene y por último Shilya, personajes diseñados por **Kenchi Sonoda**. Son protagonistas femeninos que han dejado huella, creando escuela. Pero la más reseñable de todas es la conocida Nadia del estudio *Gainax*, perteneciente a la serie del mismo nombre.

EN LOS AÑOS 90

En esta época llena de tecnología y avances de todo tipo, es donde las mujeres en el manga y el anime han tomado la cabeza diferenciándose notablemente de sus antecesoras. Las *Magical Girls* de estos tiempo no han cambiado mucho, pero han ganado más protagonismo, como las cinco chicas de *Bishojo Senshi Sailor Moon,* con Usagi Tsukino a la cabeza, de la autora **Naoko Takeuchi**, que marcaron una nueva pauta en esta época debido a su importancia. Como podemos ver, esta serie ha creado escuela: tenemos los ejemplos de *Wedding Peach*, con sus tres protagonistas Momoko, Hinagiku y Yuri; luego nos encontramos con Umi y Fu de *Magic Knight Rayearth*, o Burin de *Tonde Burin*, que seguirían de muy cerca los pasos de la Guerrera de la Luna.

Y cómo no, nos encontramos con el género de ciencia ficción, que se encuentra en pleno auge. En él encontramos personajes de interés como Katsumi Liqueur, Kiddy, Nami, Lebia, Yuki y Rally de *Silent Möbius*, Isthar y Silvie de *Macross II*, Ginrei de *Giant Robo*, Alita, *Milene Genius* de la serie *Macross 7*, Momiji Fujimiya de *Blue Seed*, Iria de la serie homónima, el plantel femenino de *Neon Genesis Evangelion*, las tres chicas de *Plastic Little*, del autor **Satoshi Urusihara**, o el variado tipo de chicas *Gundam Wing* que hemos podido ver a finales de los 90.

Mientras, la comedia estudiantil sigue haciendo acto de presencia con Urd, Skuld y Belldandy de *Ah! Megami sama*, las clásicas de *Tenchi Muyo!* Ryoko, Ayeka y Sasami. Otras protagonistas de géneros variados serían por ejemplo Mita Ohzora de *Moldiver*, Kain Aoi, Sakei Tomoko, Ami Kuromoto y Kotomi Takanashi de la serie *DNA²*, Aimi Komori de *Shadow Lady* y las policías de *Taiho Shichauzo*, Miyuki y Natsumi, y por supuesto toda la *troupe* de chicas de las series de *Slayers*, con Lina encabezando el pelotón. Tampoco nos podemos olvidar de **Ryusuke Mita** con su dragona Mink y su elfa maga Rufa de la serie *Dragon Half*.

Y habría que nombrar, por último, una de las más destacables series eróticas emitida en televisión estos últimos años, *Midnight Anime Lemon Angel*, con sus protagonistas, Miki, Erika y Toho. Otra obra destacable dentro de ese ámbito sería la de **Itoyoko**, con su serie *Dragon Pink* en la que la protagonista, *Pink*, es una esclava en un mundo de fantasía heroica... y algo más.

LO MÁS CERCANO AL 2000

Muchas cosas hemos podido ver y disfrutar en esta década, pero ha resultado tan extenso y tan repleto de series con personajes femeninos destacables que necesitábamos otro apartado para poder mencionarlos. Tenemos un sinfín de personajes que nos dejamos en el tintero, como Faye Valentine de la serie *Cowboy Bebop*, o Natsuki Sasahara y Sakura de la serie *Hyper Police*, creada por el autor **Mee**. Luego encontramos a los dos "dulces" de *Bakuretsu Hunter*, Tira Misu y Chocolat, creadas por **Satoru Akahori** y **Ray Omishi**. También tenemos otros personajes como Meryl y Milly, las sombras de Vash en la serie *Trigun*, gracias a su creador **Yasuhiro Nightow**. Podemos encontrarnos con más muestras: Canal Vorfeed y Millenium Felia Nocturn de la serie *Lost Universe*, o las chicas de *Geobreeders*, y un millón de personajes femeninos dignos de mención que por olvido, o más bien por falta de espacio, no nombramos. Pero creemos que es una buena representación del papel femenino en el mundo del manga y el anime. A título personal, siempre hay personajes por los que nos inclinamos más, y a continuación os ofrecemos una pequeña selección personal.

Cutey Honey Flash
©Dynamic Planning·Yukako Iisaka·TV Asahi·Toei Doga

CUTEY HONEY

Cutey Honey es la inmortal heroína de **Go Nagai**, una preciosa jovencita que, bajo el aspecto de una chica normal y corriente, oculta el metálico corazón de una máquina. Tras la muerte de la hija del profesor Kisaragi, éste creó un robot a imagen y semejanza de la joven, Honey, a la que se le dio el poder y la capacidad de convertirse en aquello que deseara. Por desgracia, Honey, que sólo quería llevar una vida normal, se verá involucrada en las continuas resurrecciones de Panther Zora, madre de los demonios y su principal adversaria. Honey es una joven que desea amar, pero cuya condición de inmortal se lo impide continuamente, ya que pierde la memoria durante décadas cada vez que destruye a un nuevo peligro para el mundo. Físicamente, es imposible no fijarse en su... ehhh... rotunda silueta, que ha hecho que miles de aficionados muevan la cabeza en un continuo bamboleo para poder seguir la parte que les importa cuando Honey salta.

LAS FÉMINAS DE SLAYERS

Tanto del autor **Hajime Kanzaka** como del diseñador **Rui Araizumi** de la serie *Slayers* lo tenemos todo dicho, pero nunca habíamos englobado a todas sus heroínas en un solo bloque. Son demasiadas para nombrarlas a todas, pero cada una posee su encanto personal. Por destacar en la serie, encontramos a su protagonista *Lina Inverse*, una joven maga que utiliza la magia negra; bastante posesiva, materialista e interesada, tiene sin embargo un gran corazón, aunque no suele exteriorizarlo demasiado. Ah sí, lo olvidaba, posee un apetito tan voraz como una manada de lobos. Luego está *Ameria Will Tesla Saillune*, una joven noble que usa la magia blanca, obsesionada por defender la paz, la justicia y sus ideales, algo torpe y un poco niña de papá. Y por último, un personaje divertido como es *Martina Zoana Nel Navratilova*, una odiosa "pija" que tiende a enamorarse siempre de todo tipo que se cruce en su camino, adoradora ferviente de un ídolo que ella misma ha creado: *Zomester*, pretenciosa y un poco ignorante. La serie está plagada de personajes femeninos como son la dulce *Sypheel Nels Lahda*, enamorada de *Gourry*, *Ellis* la seguidora de monje rojo, *Rezo*. También e ellos debemos a la dragona *Philia Ul Coput*, *Naga la Serpiente Blanca* —compañera de aventuras de *Lina* en las películas y OVAs—, *Serina* perteneciente a *Slayers Return*, la tremendista *Laila Einberg*, de *Slayers Great* y la oronda *Joselin* perteneciente a la segunda entrega de *Slayers Special*.

Slayers
©Hajime Kanzaka/[illegible] Ami Shobo

LAS LUCHADORAS DE RANMA.

Esta comedia estudiantil de la prestigiosa autora **Rumiko Takahashi** ha creado escuela, y si de algo no le falta a esta serie son chicas, y con mucha personalidad. Podemos ver a su protagonista *Ranma*, un chico que sufre la transformación en chica con el agua fría y que con el agua caliente vuelve a su estado original, y que con su aspecto femenino se aprovecha de sus armas de mujer, sin perder su toque varonil. *Akane Tendo* sería la protagonista oficial femenina: prometida a un chico sin conocerlo por ciertos asuntos de padres que es mejor olvidar, exteriormente parece en ocasiones basta, burra e insensible, pero dentro de ella hay todo un hermoso mundo que descubrir. *Nabiki Tendo* es la hermana mediana de *Akane*, aprovechada, materialista, y muy inteligente, y luego encontramos a la dulce ama de casa y hermana mayor, *Kasumi Tendo*. Fuera de la familia se encuentran *Sampoo*, la excitante pero borde chica que sufre una transformación por el agua al igual que *Ranma*, pero en gato. También *Tanaiwan*, *Federica* o, con su nombre original en Japón, *Ukyo*, que es la chica más femenina de todas, pese a que sus primeras apariciones fueron las de un chico. O *Aazusa Sanzenin*, una excelente patinadora cuyos caprichos llegan en momentos a ser paranoicos. Y para muestras de todas las edades, la vieja *Cologne*, un tapón que se dedica a pute... a hacer la vida imposible a *Ranma*. Todo eso sin nombrar a los innumerables personajes femeninos secundarios que hacen su aparición más o menos breve a lo largo de toda la serie, como *Miss Hinako* o las hermanas pertenecientes al mismo clan de *Sampoo*, *Lin-Lin* y *Lan-Lan*.

Ranma Nibunnoichi
©Rumiko Takahashi/Shogakukan·Kitty·Fuji TV

LAS EXTRATERRESTRES DE TENCHI MUYO!

Esta obra creada por **Rin Taro** tiene un punto clave para hablar de ella. *Tenchi* es el único personaje masculino de la serie, ya que el resto del protagonismo se lo llevan las mujeres que lo persiguen y acechan. *Ryoko* es la protagonista indiscutible de la serie junto a *Tenchi*, aunque han de compartir su protagonismo con toda una tribu de mujeres de lo más extrañas. *Ryoko* es más burra que un arado y un tanto basta, siendo la creación de otro personaje femenino de la serie: la profesora chiflada *Wassu*, una réplica en pequeño de *Ryoko* pero con el pelo rojo. Luego están las dos hermanitas: *Ayeka*, que es la mayor, aunque en ocasiones lo demuestra poco, y la pequeña pero responsable *Sasami* que, pese a su edad aparente, demuestra más sensatez que cualquier otro personaje femenino de la serie. Por último y no menos importante, está la policía espacial *Mihooshi*, una chica que está en el mundo porque tiene que haber de todo, ya que es un enorme despiste con patas, y pensar es una palabra que no figura en su escueto vocabulario.

Tenchi Muyo!
©AIC/Pioneer LDC, Inc.

Dragon Pink
©Itoyoko/Fujimi Shobo

PINK (DRAGON PINK)

Una chica gato, como *Natsuki*, pero esta vez en un entorno totalmente diferente: un manga con la ambientación de un juego de rol. *Pink* es la esclava protagonista de este manga erótico creado por **Itoyoko**, y quizá sea la protagonista femenina con más mérito, por todas las torturas y humillaciones a las que es sometida por sus enemigos... ¡y por sus compañeros! Está al servicio de *Santa*, un guerrero que abusa de ella cuando quiere (es su amo y señor), y completan el grupo *Bobo*, otro guerrero, y la hechicera *Pierce*. A pesar de todas las humillaciones a las que es sometida, siendo menospreciada en la mayoría de los casos, *Pink* será decisiva en muchos de los combates contra extrañas criaturas.

Shadow Lady
© Masakazu Katsura/Shueisha

AIMI (SHADOW LADY)

Aimi es una jovencita introvertida y tímida, aunque muy guapa, que no es capaz de estar a gusto consigo misma ni con su aspecto. Pero ello se arregla gracias a unos misteriosos polvos (de maquillaje, que no haya malentendidos) mágicos que tienen la facultad de transformar a la mojigata Aimi en una libertina y descarada ladrona, de nombre *Shadow Lady*. Las habilidades y poderes de *Shadow Lady* dependerán del tipo de maquillaje que se ponga. En la más pura tradición de los superhéroes con doble personalidad (*Superman*, *Spiderman*, *Batman*, largo etc.) *Aimi* da rienda suelta a todas sus fantasías cuando es *Shadow Lady*. En primer lugar es capaz de seducir a su enemigo *Braito*, del que está realmente enamorada, y en segundo tiene a toda la policía detrás de ella por sus robos y sus descarados escándalos públicos. A pesar de seguir el esquema típico de todas las obras de **Masakazu Katsura**, *Shadow Lady* tiene carisma de sobra para ser considerada una heroína del manga.

PAI (SAZAN EYES / 3X3 OJOS)

El manga más popular de **Yuzo Takada** nos presenta a *Pai*, la última descendiente de una raza mística llamada *Sanjiyan Unkara*. Estos seres adoptan dos formas o apariencias: por una parte son humanos, necesitando del cuidado de un agente externo, un zombie inmortal que los proteja en sus aspectos más vulnerables de la vida cotidiana (para ello *Pai* elige a *Yakumo*, un joven que está perdidamente enamorado de ella y le es fiel y devoto hasta el fin). Por otra parte, su otra personalidad es la de un ser mágico ultrapoderoso, lleno de solemnidad y que inspira temor y confianza, invirtiéndose en este caso los papeles de quién es el protector y quién el protegido, y mostrándonos a la verdadera heroína de la serie.

3x3 Eyes
©Yuzo Takada/Kadokawa Shoten

NATSUKI / SAKURA (HYPER POLICE)

Así se llaman las dos protagonistas de *Hyper Police*, la serie de **Mee**. La primera, una ingenua e inocente chica gata que ingresa como novata en un cuerpo de policía y se enamora de su compañero *Batanen*, un hombre lobo obsesionado con el sexo. La segunda, una chica-zorra de 8 colas y media, bastante más violenta y experimentada que *Natsuki*. Viven en un mundo donde los seres humanos han cedido la mayor parte del poder a los monstruos y seres mágicos. La relación entre las dos es la típica depredador-presa: el objetivo de *Sakura* es comerse a *Natsuki* para absorber su poder mágico y convertirse de una vez por todas en una zorra de 9 colas. Pero ese momento, a pesar de ser posible en algunos instantes, no llega a producirse y es astutamente utilizado para mantener la tensión argumental durante la mayor parte de la serie. Y esa es la esencia de *Hyper Police*, la relación de estas dos protagonistas, que tendrán que adaptarse a la convivencia y a pasar un montón de experiencias juntas ya que su cuerpo de policía se disuelve y han de buscarse la vida como cazarrecompensas por su cuenta.

Hyper Police
©MEE/Kadokawa Shoten

Dr. Slump
© Bird Studio/Shueisha

ARALE NORIMAKI (DOCTOR SLUMP)

A pesar de ser un robot construido para aliviar la soledad de un torpe inventor, *Arale Chan*, la pequeña creada por **Akira Toriyama**, es uno de los personajes más carismáticos por su espontaneidad y frescura. Ha habido un gran debate en la redacción sobre si *Arale* podía o no ser considerada una heroína, pero dadas las veces que ha conseguido evitar la invasión de la Tierra por los extraterrestres, la cantidad de combates victoriosos que ha tenido contra malos consagrados tipo *Godzilla* y, sobre todo, por su extrema valentía a la hora de pinchar las cacas en un palo, hemos decidido que tiene totalmente merecido su puesto de honor en el podio de las heroínas. Aunque a veces su ayuda resulte más destructiva que el problema en sí, creemos que lo que cuenta es la intención, y la intención de *Arale* es ser una "niña buena" y pasárselo bien.

Ghost in the Shell
© 1995 Masamune Shirow/Kodansha·Bandai Visual·Manga Entertainment

MOTOKO KUSANAGI (GHOST IN THE SHELL)

La cyborg de *Ghost in the Shell* ha marcado un hito en la historia del anime. Su carácter de heroína viene definido por sus inquietudes existenciales, que le hacen preguntarse el sentido de su vida hasta el punto de sacrificarse para conocer la verdad de su existencia. Su creador es uno de los actuales maestros del manga, **Masamune Shirow**, que la llevó al papel en la serie *Patrulla especial Ghost* antes de pasarla al celuloide. En el film, *Motoko* prefiere fusionarse con otra forma de vida inorgánica y perder la identidad propia para satisfacer sus ansias de conocimiento y para ganar en "humanidad", por así decirlo. Sus fines son tan nobles como los de la persona más humana del mundo y sólo eso ya merece un monumento.

Y hasta aquí llega el repaso a las heroínas más representativas. Sabemos que nos dejamos un montón de protagonistas en el tintero (además, todos sabemos que las verdaderas heroínas sois vosotras, las lectoras de MangaZone...) y que pronto una nueva hornada tomará el relevo de las protagonistas actuales, pero siempre para que seamos nosotros quienes disfrutemos con sus aventuras. Hasta la próxima.

Daniel García
Ricardo González

Bishojo Senshi Sailor Moon
©Naoko Takeuchi/Kodansha·TV Asahi·TOEI Animation

LAS GUERRERAS DE SAILOR MOON

Cinco guerreras fueron creadas para luchar por los ideales del amor y defender la tierra de los temibles seres que la acechaban, o esa era la idea de su creadora, **Naoko Takeuchi**. Pero la historia evolucionó, favoreciendo una continuación e incluso creando escuela. Las heroínas principales eran: encabezando el grupo, la niña de las largas trenzas *Usagi Tsukino,* una alocada, llorona, atontada e irresponsable muchacha de gran corazón a quien se encomendará una difícil e importante labor, ser la guerrero *Luna*. Es seguida de la guerrero *Venus*, *Minako Aino,* que convertida en *Sailor V* iba de heroína por ahí antes de conocer a *Usagi*. Otra de ellas es la guerrero *Mercury*, *Ami Mizuno*, una joven genio de otra escuela que se une a las guerreras. La cuarta es *Rei Hino,* convirtiéndose en *Sailor Marte* y, por último, *Makoto Kino*, que pasa a ser *Sailor Júpiter*. Luego, más adelante, en lo que se llamaría *Sailor Moon R* aparecerían las tres guerreros *Neptuno, Urano* y *Plutón*, completando este nutrido grupo de heroínas.

TIRA-MISU & CHOCOLAT (BAKURETSU HUNTER / CAZADORES DE MAGOS)

Extraños nombres. Extraños personajes. La verdad es que todos los nombres de la serie de **Satoru Akahori** se basan en la gastronomía francesa e internacional. Tira y Chocolat son dos exhuberantes pelirrojas cuya tarea es librar al mundo de los hechiceros y magos que utilizan su poder para aprovecharse de los humanos. Son cazadoras de magos, y su uniforme no tiene desperdicio: apenas unos escuetos tirantes cubren sus evidentes formas, y llevan una gorra militar, todo ello en negro, lo que les da un aspecto un poco, digamos... sado-maso, nos entendemos, ¿no? Pero en realidad su carácter nada tiene que ver con ésto, siendo unas chicas de lo más normales, aunque un poco excéntricas a la hora de mostrar sus sentimientos, eso sí...

Bakuretsu Hunter
©Satoru Akahori·Ray Omishi/Media Works·Bakuretsu Comittée·TV Tokyo

ANIMELOMANIAS

Trigun the 2nd Donut Happy Pack

VICL-60286
66:41

1. Love&Peace
2. Nerve Rack
3. Rakuen
4. West Slang
5. Unhappy Song
6. Kuroniku Akima
7. Colorless Sky
8. Trigun-Maximum
9. Hash Hash
10. Lost Planet
11. Blue Spring
12. H.T.-Destroying Angel Mix
13. Zero Hour
14. Insurance #1
15. The Lowdown
16. Insurance #2
17. Gunpowder Tea
18. Insurance #3
19. Cheers!
20. Scattered Rain
21. Pias
22. Blue Summers
23. Suna no Hoshi

Al contrario de como me tienen acostumbrados en esta santa casa, esta vez, me han sorprendido gratamente con este CD recopilatorio. Se trata de canciones pertenecientes a la serie *Trigun*, y que como es de costumbre tratan distintas situaciones. 23 pistas de varios estilos, desde un rock/electrónico/sesentero típico de los **Chemical Brothers** o más bien **Fat Boy Slim**, con ese gustillo característico que suelen ponerle los nipones a sus composiciones, al acústico más clásico con oboes y clarinetes... ¡reales!... sí, habéis oído bien, acústico sin sintetizadores... Además contiene un total de nueve pistas drama, interesantes para aquellos que sepan japonés (¡sigh!). En cuanto a los cortes con contenido más innovador, tenemos *Nerve Rack*, *Unhappy Song*, una mezcla entre breakbeat y guitarreo sampleado y cargado de efectos hasta la saciedad, interesante aunque tal vez demasiado innovador, o *T-Destroyingangel mix*, una mezcla entre música jungle y guitarreo frenético. En cuanto a los cortes acústicos, nos encontramos con la pista 3, un solo de guitarra de cinco minutos muy interesante, acompañado de un japonés de voz cascada cantando aleluya en acompañamiento, *Colorless Sky*, una canción típica de guitarra que se utiliza para el desierto en las películas pulp, o *Lost Planet*, una canción acústica de clarinetes y oboes reales... increíble, algo raramente visto... En definitiva un CD realmente interesante, no solo por su variedad musical, sino también por la calidad, que es en todo momento magnífica.

Brain Powerd

VICL-60264
61:35

1. Power of the Light
2. Ark
3. Deep Trench
4. Sonne-Hikari
5. My Little Pony
6. Run
7. Chemical Dance
8. Butterfly
9. Blue Tone
10. Home
11. Ground Zero
12. War Ship
13. Spark
14. Flow
15. Transmision
16. Music Box
17. Bridge
18. Ephemera
19. Aino Rinkaku
20. On the Earth

Impresionante, elegante, majestuoso... Bueno, prefiero comentarlo y dejar atrás mi éxtasis de músico fracasado. El CD se compone de 20 pistas, ninguna de ellas desechable, y con alguna sorpresa. En la interpretación y composición han intervenido dos orquestas, la Japan Session Orchesta y la Warsaw Philarmonic orchesta, en los cortes 6, 11, 12, y 20, a cargo de directores occidentales. Todas ellas, en la línea de *Escaflone*, son canciones de corte clásico, excepto un par con elementos de la música moderna de películas de acción. El corte 4, *Sonne*, es una canción compuesta para cuerdas y soprano, cuyo nombre no se facilita en el CD. Las tendencias célticas se muestran en *Butterfly*, que recrea un estilo muy parecido al de **Enia**. Digna de mención especial es la 11, *Ground Zero*, que goza de una calidad musical digna de los mejores halagos. Me recuerda en cierta medida al *Asteroids* de **John Williams** por ciertas similitudes de instrumentación. El último corte, el número 20, es una canción de cuerdas y piano muy melancólica y de una calidad excelente, realmente interesante y muy de acuerdo con el resto del CD. Las diferencias se notan en los cortes 14, 16, y 18 siendo el primero de ellos, *Flow*, una composición muy similar a algunas de las canciones de **Sting**, como el *Moon over Bourbon Street*, por el estilo jazz y la trompeta con sordina. La 16, *Music Box*, no es ni más ni menos que eso, incluso con el ruido de estática de un disco de cobre. La que realmente me ha sorprendido es *Ephemera*, unos coros gregorianos con ritmo drum'n'bass por encima... Sin comentarios, sólo se le podría ocurrir a un japonés, aunque el resultado no es malo, simplemente diferente. Un CD que no debería pasar desapercibido y que merece una muy buena atención.

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 OST vol. 1

VICL-60236
47:11

1. Punk it up
2. Heat in Beat
3. Monster's Walk
4. Phank it up
5. DGR-1
6. A Mood in Bossa
7. 10:30 AM
8. Industrial-Line
9. Instinctive
10. Hick it up
11. Prot #1
12. No Justice
13. Psychic (DGR-2)
14. Panic-Attack
15. River Flows
16. Solo
17. Intensive
18. The Hacker
19. Rebel Asia
20. You're in the Battlefield

Wow!... Tres CDs comentados y no he podido decir que ninguno caiga en los tópicos del pop-animero y voces pobres... impresionante. El estilo cyberpunk está presente en todo el CD: guitarreo y distorsión por la mayoría de sus pistas, acompañadas de loops electrónicos. Perfecto para aquellos amantes de los nuevos sonidos, y sobre todo del techno punk, o big beat, y una magnífica terapia para los que estéis hartos del pop animero que tanto nos han machacado. Para los entendidos diré que todas las canciones de este CD han sido compuestas y programadas por **OPUS-4**, grupo que he descubierto hace poco con magníficos resultados. Los temas gozan del frenetismo y velocidad constante del género cyberpunk. Personalmente, y como locutor de radio durante 4 años escuchando este estilo de música, he de destacar el corte 5 como el mejor de esta compilación, muy a la altura de los mismísimos *Daft Punk*, sin ir más lejos. En cuanto al resto, en la línea technopunk, con magníficos muestreos de guitarra y loops muy bien trabajados. Como curiosidad, destacaremos el corte 6, *Mood in Bossa*, una magnífica y elegante fusión entre bossanova y drum'n'bass, y el 9, *Instinctive*, introducción ambiental al estilo de los **TCM**, con un sampleo de piano muy interesante y trabajado. Techno por todo el CD y sangre nueva y renovada para mi, gracias a una magnífica recopilación que hace tiempo que esperaba.

Rufino Acosta

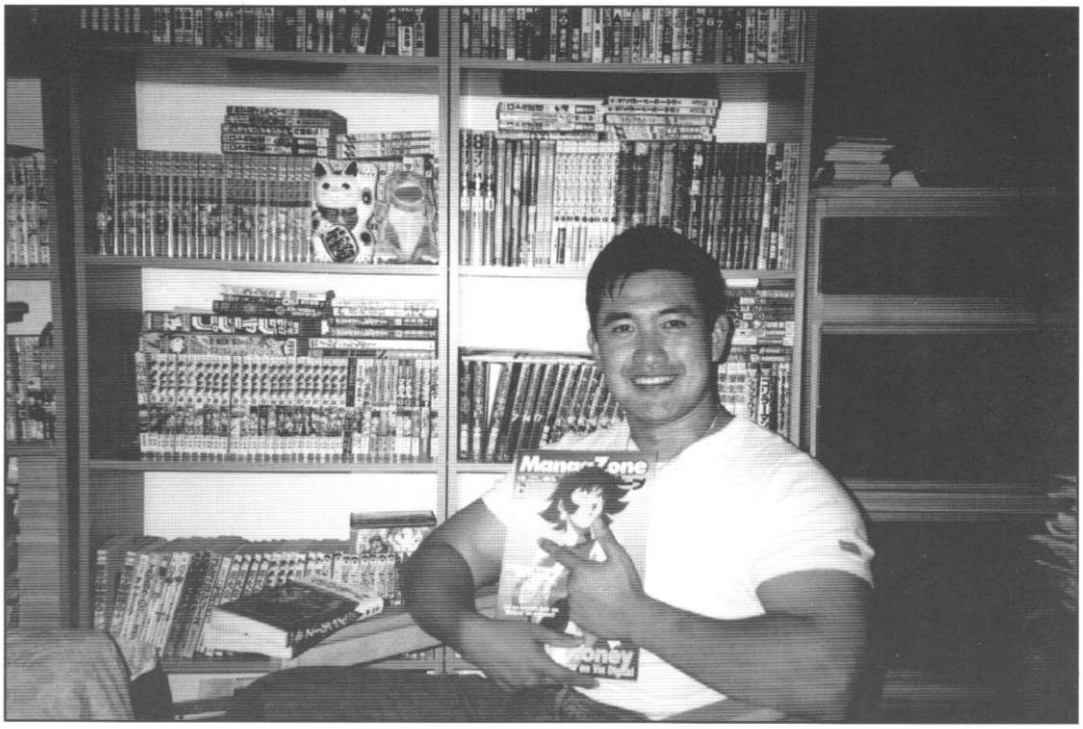
Mayo Suzukane

Mayo Suzukane, o **Kaname Morigana**, como se llama realmente, es la encargada de dar vida a la voz de Himura Kenshin, de la ya popular serie *Rurouni Kenshin*. Nacida en Miyagi, y con la friolera de 39 años (aunque se conserva muy bien), esta soltera y bajita mujer está empezando a ganar muchos seguidores dispuestos a minar la RED con sus páginas de culto, llamadas "Templos" por el fandom. Éste es el primer trabajo de **Mayo** como seiyuu (dobladora o actriz de voz), pero sin embargo no es el primero en la escena nipona. Cantante, actriz de ópera japonesa y de televisión, ha protagonizado ya dos dramas estudiantiles, *Hideoshi* y *Odanobugana* y ha realizado papeles de hombre, en el kabuki, con excelentes resultados por lo que se ve, pues pasó de una compañía de 3 personas a una de 300, convirtiéndose así en una estrella de los dramas. Precisamente al ser el primer trabajo de **Mayo Suzukane-san** en la escena de los seiyuu, no podréis encontrar mucha información de dicha señorita en la red; sin embargo, para aquellos interesandos en acrecentar su número de fans os envío a http://www2s.biglobe.ne.jp/~wind/, una página en japonés en la que si no sabéis nada de este intrincado idioma, podréis encontrar links interesantes al respecto.

Rufino Acosta

Muy pronto, una nueva editorial de video llegará a nuestro país, Dynamic SK España, que se unirá a Manga Video y Selecta Video en la publicación de anime. Takashi Sakai, que es el director de la compañía, la primera totalmente japonesa que se establece en nuestro país, respondió amablemente a nuestras preguntas sobre sus próximos lanzamientos y nos presentó sus ambibiciosos proyectos de futuro.

Takashi Sakai



MANGAZONE: ¿Como fue posible que una compañía japonesa como Dynamic Planning decidiera crear una sucursal de la compañía en España? ¿Fue por mediación del equipo español?

TAKASHI SAKAI: No fue así exactamente. Desde hace unos años, habíamos empezado a mantener malas relaciones con las compañías europeas, y prácticamente habíamos roto todo trato comercial con ellos. También manteníamos contacto con el grupo de personas que antes componía el Estudio Inu, y una vez que decidimos extendernos y publicar nosotros mismos por toda Europa, decidimos utilizar sus conocimientos del mercado español, y así nació Dynamic SK España. Actualmente, estamos extendiéndonos también en otros países europeos, por lo que nuestras perspectivas son muy buenas.

MZ: ¿Qué compañía japonesa es la que se encuentra detrás de Dynamic SK España?

TS: Principalmente la empresa es Dynamic Planning, que aunque no sea muy conocida fuera de Japón, sí lo son sus propietarios: **Go Nagai** y casi toda su familia.

MZ: ¿Qué es exactamente lo que empezaréis a editar en España?

TS: En principio, empezaremos publicando series de animación exclusivamente. Las dos primeras ya están a punto de salir, que serán la tercera temporada de *City Hunter*, la que no se emitió aquí en España, y *Utena*, una serie que esperamos tenga mucho éxito.

MZ: Ambas no están nada mal, pero ¿qué hay de próximos lanzamientos? ¿Tenéis algun título en mente?

TS: Lo que es tener, el problema es que tenemos demasiados: *Orphen*, *Devilman*, *Gasaraki*... y eso sólo por citar unos cuantos.

MZ: ¿No tenéis miedo de que, en un mercado en el que compañías como Manga Video y Selecta Visión llevan ya años, os sea muy difícil abriros un hueco a estas alturas?

TS: Nosotros pensamos que sigue habiendo mercado para todos. Nuestros productos serán diferentes, por lo que no vemos necesario que los consideremos como enemigos a batir ni nada por el estilo. Además, nosotros queremos caracterizarnos especialmente por la calidad de la edición de nuestro producto, estando bajo la supervisión de las compañías japonesas que lo crearon. Además, pretendemos añadir algo a cada una de nuestras cintas, como camisetas, gorras o cualquier tipo de merchandising, por lo que esperamos que tengan gran aceptación para el público. Y si todo sale bien, el mercado del vídeo sólo será el principio.

MZ: Todo eso suena muy bien, y os deseamos toda la suerte del mundo. A ver si pronto podemos ver vuestros productos ya en la calle.

Mangazone

RINGS: ANILLOS DE COMPROMISO

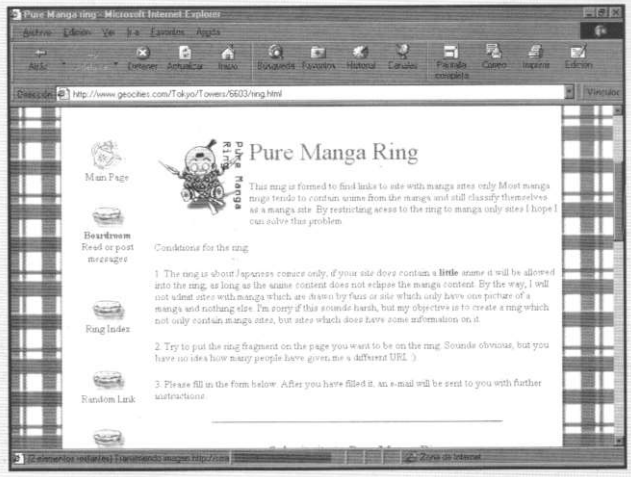
En algún momento nos hemos encontrado totalmente parados frente al ordenador con el navegador conectado y sin saber dónde mirar para encontrar la información de la última serie que nos ha impactado (o que hemos visto comentada en MangaZone), (¿¡ya empezamos Jesús!?). En esos momentos, en vez de saltar sobre el módem y morder el ratón, es conveniente mantener la calma y dirigirse a los recursos que nos ofrece la Internet. Con anterioridad hemos hablado de recurrir a IRC y asaltar momentáneamente el canal con preguntas sobre tal serie o tal manga. Hoy nos dedicaremos a buscarnos la vida nosotros solitos.

Es frecuente que cuando busquemos el nombre de una serie nos guiemos por su título traducido al español, al inglés o por su pronunciación aproximada (aunque esto último no es muy recomendable, dado la cantidad de transcripciones fonéticas que podemos encontrar en las revistas de información). A pesar de ello y dada la cantidad de información que presenta la red, es normal encontrarse con que la segunda palabra del título de nuestra serie preferida se corresponde con un apellido bielorruso y llegamos a la página personal de un bebedor de vodka (T_T).

¿Qué hemos de hacer cuando agotamos estos recursos? Pues recordar que los buscadores funcionan como una inmensa guía y que no encontrar nada no significa que no haya nada, simplemente que no hemos buscado donde deberíamos.

En busca de la dichosa paginita...

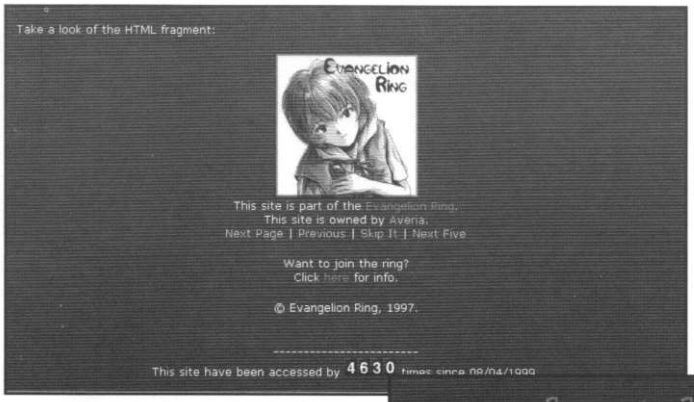
En primer lugar debemos saber que cuando una página se encuentra en un buscador no es porque alguien se haya dedicado a buscar todas las páginas de la red y organizarlas porque sí. Para que una cláusula disponga de registros de páginas, el autor de dicha página debe haberla registrado con anterioridad. Así pues, las páginas oficiales suelen estar registradas en mayor o menor número, de diferentes tipos de orden en algunas ocasiones, de buscadores según la relevancia de la serie, pero los que tengan un poquito de experiencia sabrán que las páginas más interesantes son las realizadas por aficionados. ¿Y cómo se organizan los aficionados? Pues registrando su página en los buscadores que conocen o utilizan... y formando RINGS.

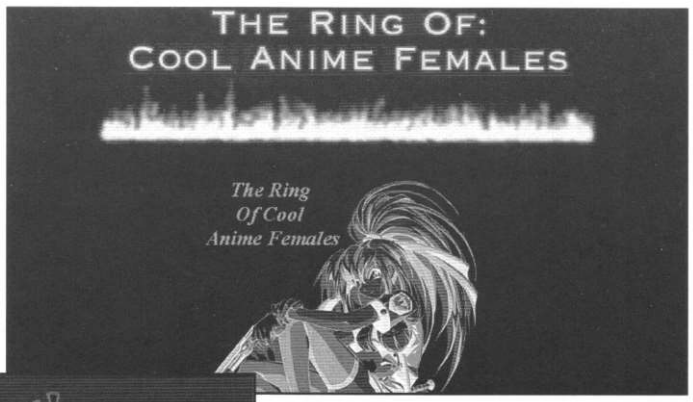


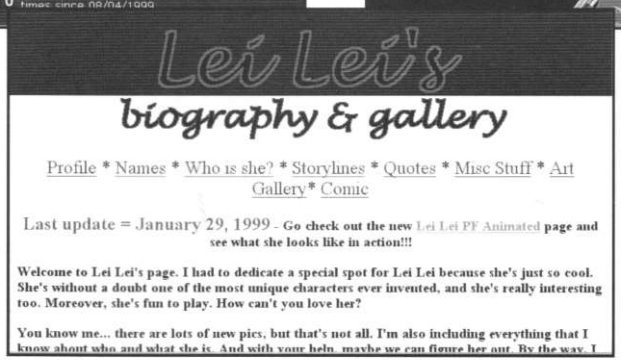
Los Rings

Los rings son como grandes bases de datos (links en este caso) sobre los que se reúnen las páginas de aficionados a un mismo tema. Relacionados con el manga podemos encontrar principalmente rings sobre videojuegos (*Darkstal-kers*, *Street Fighter*, *Final Fantasy* y un sinfín más de títulos), y series y mangas (*Marmalade Boy*, *Evangelion*, *Wedding Peach*, *Cutey Honey*), pero también encontramos sobre estudios de animación (**Gainax**, **Ghibli**, **Clamp**). También es frecuente encontrar nuevos "anillos" cada dos por tres (lo que no quiere decir que se formen nuevos, sino que encontramos algunos que nos eran desconocidos).

De todas maneras además de estos grupos podemos encontrar de otros temas específicos, desde hentai en general de todos los tipos y gustos (siendo este género el más abundante) hasta de







chicas de Shojo o de series que guarden algun paralelismo, como de robots o incluso de merchandising en general. Vamos, que hay para empezar y no acabar. La única dificultad es buscar y encontrar con un relativo éxito, que en algunos momentos puede resultar de lo más complicado al joven e inexperto navegante (vaya mocarro nos hemos soltado).

Podemos encontrar diversos tipos de anillos, pero en este artículo sólo nos referiremos a dos en especial:

En el primero, la estructura de estas "bases de datos" es, como indica su nombre, la de un anillo en la que cada página está enlazada a la siguiente y a la anterior, formando una lista sin principio ni fin. Generalmente (o deberíamos decir que sería lo correcto por parte del webmaster o el host del anillo) presentan una página principal en la que se nos indica qué hay que hacer para unirse al anillo, e información sobre quiénes lo realizan, etc.

En el segundo tipo, el anillo presenta una página principal o índice que nos muestra todas las páginas que están asociadas a él y la respectiva puntuación que reciben. En estos casos, es frecuente recibir algún tipo más de información sobre las páginas, como si son o no de pago y qué tipo de material podemos encontrar.

En busca de los anillos perdidos.

Pues lo mejor es buscar la cláusula que hemos seleccionado para buscar la página que queremos y añadir la palabra "ring" (nota: ésto dependerá del buscador que usemos; si usamos uno hispano, usaremos la correspondiente, "anillo"). O si simplemente estamos curioseando, podemos utilizar la cláusula de búsqueda "manga ring" o "anime ring" para encontrar multitud de anillos. Es posible que no encontremos tantos como hay, por lo que deberíamos mirar en diversos motores de búsqueda o buscadores.

También es conveniente revisar la parte de debajo de las páginas a las que entremos, por si se encuentran asociadas a algún anillo, y a partir de ahí dirigirse a las páginas relacionadas. Es conveniente tomar nota de las direcciones de los anillos, puesto que son más estables y duraderas que las de las páginas y en caso de que una página desaparezca, seguiremos pudiendo acceder a otras muchas relacionadas con el mismo tema. También puede

darse el caso (y se da frecuentemente) de que encontremos páginas que pertenecen a diversos anillos. Por ejemplo, una página sobre *Neon Genesis Evangelion* puede estar asociada a un anillo de la serie y a otro sobre Rei (que lo hay...).

Por último, recordaros que la información que podáis encontrar en las páginas de los anillos será principalmente hecha por aficionados y que la calidad de las imágenes dependerá del buen gusto de éstos, ya que podemos encontrar tanto maravillas como auténticas y penosas páginas cutres salchicheras. También debemos añadir que una de las principales ventajas de los anillos es que las páginas que lo componen suelen tener en común el lenguaje en que están desarrolladas (generalmente inglés, así que ya sabéis lo que toca... *My father is rich, my pencil is red, open the door* y esas cosas).

Lógicamente encontrar un anillo no es sinónimo de encontrar lo que buscamos (¡ilusos!). Algunos anillos pueden contar con cientos de páginas asociadas y visitarlas todas puede ser una tarea bastante cansada (y sobre todo cara).

Vocabulario-diccionario, para navegantes con dudas existenciales.

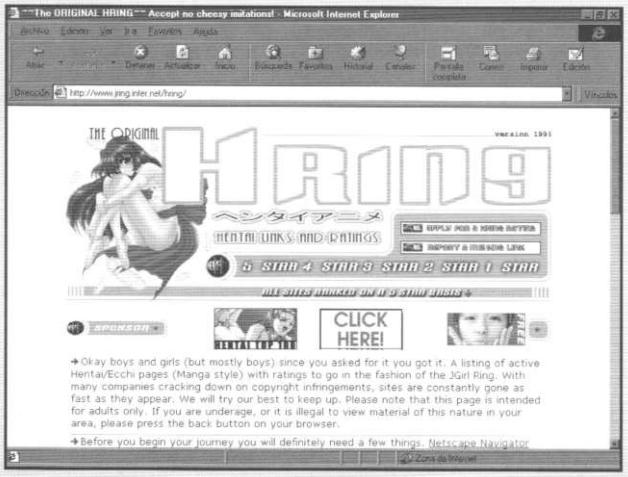
Ring: Anillo. Utilizado para nombrar "asociaciones de páginas sobre un mismo tema"

Webmaster: Quien se encarga de llevar una página, es decir, actualizarla, corregirla, diseñarla...

Cláusula: La palabra que ponemos cuando queremos buscar algo. Seleccionadas por aquel que quiere poner su página en un buscador

Host : Esta palabra se utiliza para indicar quién es quien "alberga" la página.

Jesús Mazcuñán
Daniel García



Algunas direcciones de interés (hay direcciones Hentai así que no os preocupeis) :

Pure Manga Ring: **http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/6603/ring.html**
Hentai Ring: **http://hentairing.com**
Evangelion Ring: **http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/9996/webring/evaring.html**
Anime Ring of Magic : **http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/4868/animemagic.html**
Hring : **http://www.jring.inter.net/hring/**

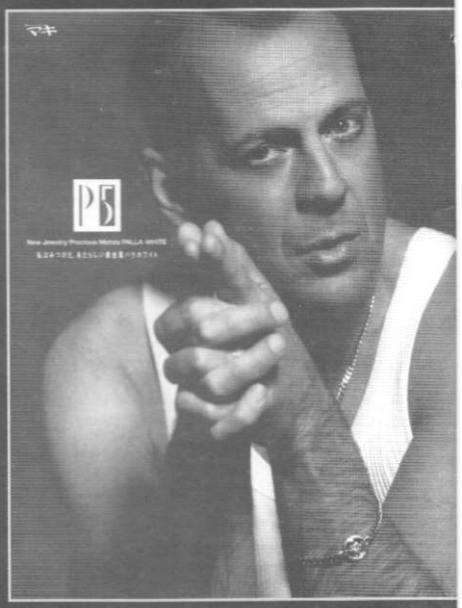
La gallina de los huevos amarillos

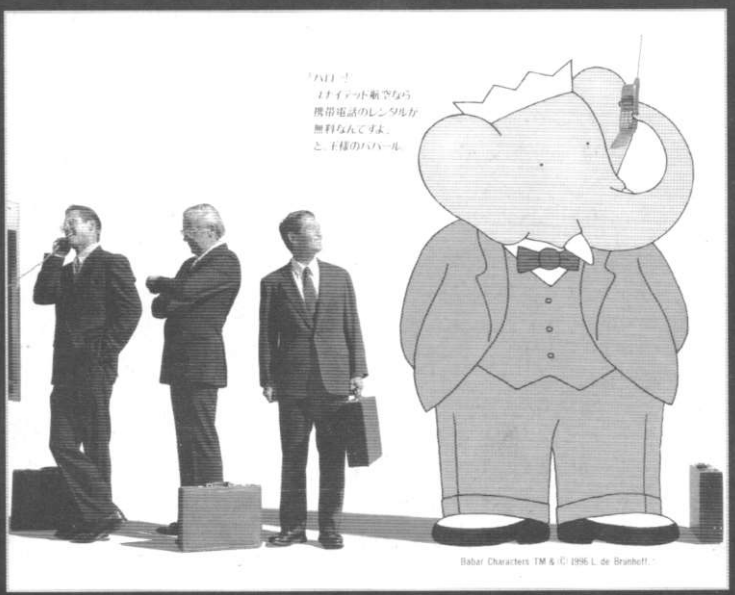
LA GALLINA DE LOS HUEVOS AMARILLOS

Imagina por un momento que eres japonés, o lo que es lo mismo, que tienes el pelo negro y que tienes visión panorámica (por eso de los ojos rasgados, se supone). Haz un esfuerzo mayor y sitúate en el salón de tu casa (en Japón, of course) viendo el último capítulo de tu serie favorita de manga, por ejemplo, y resulta que llegan los anuncios. En una situación normal, irías a la cocina a rellenar la palangana de patatas fritas, pero como ya hemos dicho que estamos suponiendo mucho, imagina que no puedes ni levantarte del sofá en el que llevas tumbado desde hace horas... y entonces, miras a la pantalla y observas los anuncios que van desfilando uno detrás de otro. Primero ves a **Hulk Hogan**, el de la WWF, vestido con su característico marcapaquetes, cantando una dulce y linda cancioncilla; está anunciando el aire acondicionado de no sé qué marca, que al parecer es tan silencioso que ni se oye. ¡Mira! Ahora sale **Harrison Ford**, el de *Indiana Jones*, que aparece dentro de una sauna acompañado de un japonés que le ofrece una cerveza invisible, y ahora se la están bebiendo... Sí, lo has adivinado: es un anuncio de la Kirin Lager Beer. «¿Qué demonios es ésto?», te preguntarías (si no fueses japonés, porque si no seguirías viendo la tele como si nada...) «¿¿¿Que estamos en el mundo al revés???».

Pos no. Lo único que ocurre es que estás viendo la televisión japonesa, donde antes de los anuncios deberían de poner la cabecera de la serie «Más allá del límite», la de «No le pasa nada a su televisor. No intenten ajustar la imagen. Controlamos lo horizontal y lo vertical. Están a punto de experimentar el asombro y el misterio que llegan desde lo más profundo de la mente hasta más allá del límite...». Ahí queda eso.

Para que ésto quede un poco más serio, ahora vamos a hacer una introducción como Dios manda, del tipo filosófico-intelectual. Allá vamos: «Vivimos en una sociedad extremadamente consumista, y como tal, los anuncios constituyen uno de los principales engranajes de tan complicada maquinaria. Hoy en día ya nos es habitual ver a cualquiera de nuestras estrellas favoritas promocionando los miles de productos con que las compañías nos tientan: **Claudia Schiffer** y su Citröen, **Andie McDowell** y L'Oreal, **Alfredo Landa** y La Gula... Pero algo a lo que no estamos tan acostumbrados por estos lares es a ver como **Bruce Willis** te intenta convencer de que la joyería también es atractiva y muy viril en su vertiente masculina, acompañado de una modelo rusa y esbozando una picarona sonrisa... Ésto sólo nos puede pasar en Japón, donde las campañas de publicidad parecen el fruto de una intensa noche de meditación junto a un bidón de sake... y donde, al parecer, los extranjeros se contagian de esa embriaguez. Y si no os lo creéis, juzgad vosotros mismos por las cosas que son capaces de hacer las más cotizadas estrellas con tal de pasearse por las pequeñas pantallas niponas.





Pensadlo fríamente, ¿qué razones iba a tener **Hulk Hogan** para hacer lo que hizo si no es por dinero? Pues lo cierto es que para ellos el anunciar comporta una serie de alicientes añadidos. Pero antes de seguir, vamos a ir a la raíz del asunto, que es el por qué se hacen unos anuncios tan tontos. Ojo, no es que todos lo sean, ya que de hecho hay una buena parte de ellos que son buenos, pero como de éstos apenas hay que comentar, nos referiremos sólo a aquellos que son remarcables por su dudosa calidad. Personalmente, opino que una buena parte de los anuncios en Japón forman parte de una gigantesca broma (de muy mal gusto, por cierto), reflejo de ese espíritu «freak» que tanto les caracteriza. Pensad si no en programas como «Humor amarillo», ¿quiénes iban a hacer un programa como ese si no son los nipones, ein? También sabemos que los japoneses son capaces de mantener una doble vida: un noble ejecutivo puede resultar ser el mayor fan de la saga *Final Fantasy* y disfrazarse de Cloud todos los domingos, a la vez que una inocente colegiala puede ser una gran admiradora de cualquiera de las cantantes autóctonas, vistiéndose y actuando a su imagen y semejanza... vamos, que están locos estos «chinarros», y lo peor de todo es que esa locura la trasladan también al campo de los anuncios, y así, en Japón se pueden congratular de tener los anuncios más lamentables de todo el mundo. Afortunadamente, ésto se da a tantos y tantos kilómetros de aquí que podemos sentirnos seguros de

no verlos. Una vez hecho este inciso, vamos a tratar de vislumbrar aunque sólo sea una de las razones que impulsan a tantos famosos para que se decidan a aceptar estas "humillaciones» públicas. Dando por supuesto el tema del dinero, es el hecho de que nadie de su país de origen lo va a ver, por lo que su imagen se conserva intacta (a excepción de vosotros, nuestros honorables lectores, que habéis tenido acceso a estas imágenes). Al mismo tiempo se hacen más familiares de cara al público japonés y pasan un rato divertido mientras lo ruedan, así que, ¿qué tiene de malo?

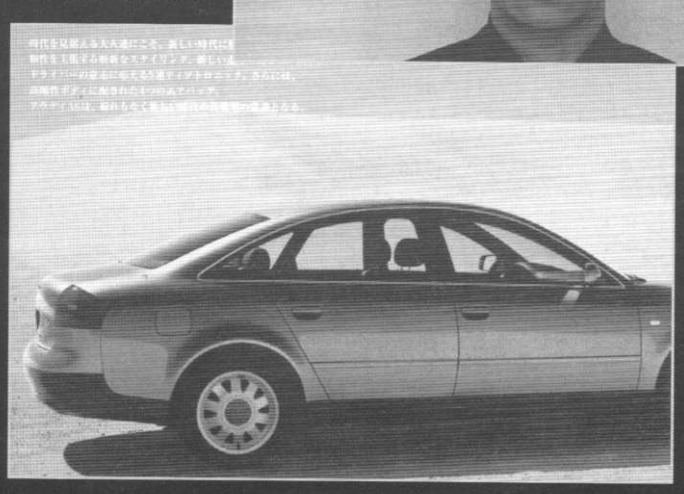
Y eso es exactamente lo que pensaron gente como **Stallone**, que anunció en su tiempo salchichas, o **Anthony Hopkins**, o **Jodie Foster**, o **Ringo Starr**... o Dios sabe cuántos centenares de inocentes estrellas. Cierto es que en Estados Unidos también se hacen anuncios con gente famosa, pero no son ni la mitad de chorras que los japoneses, y además pensad en el pecado que supone el «importar» una estrella del extranjero para mandarle que haga una payasada. Si ya os lo llevo diciendo un buen rato, ¡que están locos estos chinos!

Desde estas líneas vamos a romper una lanza en favor de gente como **Liv Tyler**, que es de las pocas que han evitado el manchar su imagen haciendo el mandril, y muy digna, anunció champú de la marca Pantene luciéndose como Dios manda y quedando como Dios manda (si es que no se puede estar tan buena...).

Otro gran grupo de anunciantes son los famosos del propio país nipón, desde cantantes a actores, compositores o incluso simples dibujantes de cómic, cualquier modelo a seguir es válido para prestar su imagen a favor del consumismo. Si nos referimos a ejemplos en concreto, tenemos, por coger uno cualquiera, a **Ryuichi Sakamoto**, el compositor de la BSO de *El último emperador* y ex-miembro de la Yellow Magic Orchestra, muy aficionado a ésto de ser carnaza de anuncio, y que ha participado en campañas como la de Audi o la de Hitachi. Esta última sí que era un espectáculo, sobre todo cuando a **Sakamoto** se le abre la cabeza y de ella salen cables que se conectan con los del ordenador... sin comentarios. Otros que son muy asiduos a estos menesteres son todas las personas vinculadas con la escena musical, cuya permanencia en la fama es muy efímera, por lo que aprovechan este tipo de ocasiones para recordarle a sus fans que siguen ahí, al pie del cañón. Así tenemos gente como los integrantes del grupo **Globe**, que promocionaron el Ford Ka en Japón, a la vez que Ford patrocinaba su gira de este año, o centrándonos en el campo de las «idols», **Namie Amuro** recomendaba un chocolate con 0% de materia grasa, mientras que su más directa rival en aquellos momentos, **Tomomi Kahala**, hacía lo propio con otro chocolate. Los ejemplos con estrellas japonesas son muy, muy numerosos (con todos los que son, ya podéis imaginaros), y normalmente, si se trata de cantantes, el anuncio se acompaña con la canción de ese artista que más fuerte está pegando en esos momentos. Como veréis, otra forma barata de hacer un producto más vendible.

Por último hay otro gran sector de anunciantes bastante amplio, y es el de los personajes de cómic, que no sólo participan en la publicidad del merchandising propio de la serie, por obvio que parezca, porque párate a pensarlo un momento... Si juntamos a Goku y compañía y los utilizamos en el anuncio de un colirio infantil, ¿me forro a base de vender el producto? ¿Que sí? ¡Ah, pues nada!, ahí tienes una buena manera de hacer tu agosto!...Y este tipo de pensamientos malévolos se les debe de cruzar por la cabeza a los empresarios japoneses, a los que no les debe de ir tan mal cuando son capaces de poner al propio Atom, del manga *Tetsuwan Atom* de **Osamu Tezuka**, como estandarte de un compañía de servicios de vigilancia y alarmas (vaya unos colgados...). También se ha utilizado al propio **Tezuka** y varios de sus personajes para Toyota, aunque en este caso se hizo después del fallecimiento del autor, ya que de otra manera no creo que Tezuka se hubiera prestado para eso. Si Dios levantase la cabeza... Y cambiando de tercio, otros de los que tenemos noticia son los personajes de *Snoopy* o los de *Babar*, pero no son ni mucho menos los únicos, porque, ¿qué límites tienen los anunciantes japoneses más que los de su retorcida imaginación? ¡¿¿No os da miedo??!... Pues a mí sí.

Ha sido un viaje lleno de peligros y escenas pavorosas, y vosotros, valientes lectores, habéis superado todas las pruebas con que se os ha retado, pero se me están acabando las ideas y los ejemplos, y ya no se que decir, así que estas líneas son para rellenar y para que parezca que el artículo es largo. Además, tened en cuenta que los japoneses están medio locos, y yo también me hago un poco el tonto y con la tontería, ya he rellenado otro buen espacio, mira tú que bien. Pues nada, besitos para ellas, abrazos para ellos, y yo me voy ya, y me estoy yendo... y adiós... Por cierto, ¿no parece ésto un anuncio japonés?



J.M. Ken Niimura
de H Studios

CORREO

Se acercan las vacaciones, así que todo el mundo a veranear y a mandarnos postales y fotos de vuestras vacaciones, sobre todo en la playa y con bañador. También, si queréis, fotos de cuerpo entero tres segundos antes o después de la ducha ^_^. Y nada de excusas, que ahora en vacaciones todo el mundo tiene tiempo para escribir cartas, aunque sea sólo una, o al menos para conectarse a la red y mandarnos un e-mailito, asín que ya sabéis, a dequeescribí y dequescribí, cobardes.

¡Hola, MangaZone!
Bueno, la razón de esta carta es la siguiente: desde hace tiempo tengo la intención de hacer un club de fans (o asociación) de *Saint Seiya*, ya somos varios y tenemos muchas ideas, pero hay un problema, y es que queremos que sea oficial (o sea reconocido por Shueisha/ Kurumada) y no sabemos qué pasos hay que dar para que ésto sea una realidad.
Entre nuestras ideas está una página en Internet, opinión, entrevistas a los responsables (especialmente a Kurumada)... Así que si nos podéis orientar un poco os lo agradecería mucho, y es que queremos hacer que esta serie se respete, ya que aquí está fatalmente tratada, y además informar de otras historias de Kurumada.
Yo no soy como mi amiguete Fernando Velasco, que se cabrea con los medios de comunicación manga por intentar humillar a *Saint* y a Kuru, porque paso de los comentarios de esa gente, aunque tampoco me hacen ni pizca de gracia.
Comentando la revista veo que está bastante bien (como todo, es mejorable), aunque lo más original a mi parecer es el Taller de Animación, Internet y Figúrate. En Animelomanías está bien la crítica (bueno, más o menos), aunque no estaría de más que además de poner verdes los discos, dijerais algo bueno de ellos.
Por cierto, aún nadie se ha decidido a hacer algún especial sobre Masami Kurumada o *BT'x*. ¿Quizá podríais ser vosotros? Ya sabéis que los Saintseiyeros lo compraríamos todos; aunque si no lo veis viable lo entiendo, pero creo que el público respondería bien.
Lo que si me revienta es la política de las editoriales de sacar un par de tomos para ver cómo funciona y luego dejar a la gente colgada, y hacer que terminen la colección en japonés. Para eso, que no editen nada.
En el nº17 vi una reseña del Murcia Joven de este año y me quedé frito, pensaba que la revista era catalana como casi todas, y va y resulta que sois de Valencia, "casi vecinos" (je, je, qué cosas).
Bueno, gracias por atenderme y lo dicho, a ver si vosotros podéis orientarme.
Por último, me gustaría que pusierais mi dirección por si alguien más quiere unirse al club S.S. o tiene alguna idea, este saintseiyero responde de seguro.
Hasta luego
Víctor Gutiérrez
Ctra. Las Germanías, 3
La Ñora (Murcia)
C.P. 30830

Dibujo original de Víctor Gutiérrez

Para el asunto de crear una asociación o club de fans lo mejor es que nos mandes tu e-mail, porque es un tanto extenso y hay que realizar varios pasos para llegar a ser oficial, la burocracia representa un proceso largo, pesado y con gastos. Que lo reconozcan Shueisha o Kurumada va a ser mucho más complicado, dada la distancia y la barrera idiomática, por no hablar de lo particulares que son los japoneses para todo, aunque no es necesario que lo reconozcan ellos para poder constituirlo. El que mejor puede comentarte el tema si nos mandas tu dirección de correo electrónico es el presidente de Tamashi, la asociación de otakus de Valencia. Jesús se dedicó en cuerpo y alma al asunto de ser legales y oficiales, pasando mil y una peripecias. Sobre Internet y esos temas, el mismo Jesús puede ayudarte también sin ningún problema.

Catalanes, ¡qué dices, insensato!, con ese pedazo de Copa del Rey que hay en los estantes del Valencia CF, vamos a ser catalanes. Además, hay que darle un poco de variedad a ésto, que no todo ocurre en Barcelona o Madrid, aunque a algunos les gusta pensar que sí. En la variedad está el gusto, dicen.

Hombre, tratamos de ser todo lo objetivos posible en los comentarios de los CDs, aunque siempre influyen en las críticas los gustos personales del que realiza la reseña, es inevitable. Y no los ponemos a caldo todos, ni mucho menos, pero buena parte de la producción de música animera es muy olvidable, ya que de cada serie aparecen varios CDs de BGM, colecciones instrumentales y vocales, CD Dramas, remakes y recopilaciones, explotando el asunto al máximo, y muchos de ellos son, como mínimo, repetitivos, así que se acaban descubriendo auténticos bodrios que sin embargo se venden al mismo precio que los que valen la pena dentro de la misma serie, por no hablar de aquellas series cuya música es verdaderamente mala ya de por sí, o formada por canciones cantadas por los protagonistas con la voz del personaje, incluso cuando éste es un robotito, un gatito o cualquier otro "ito" similar. Y al contrario, hay verdaderas maravillas musicales que se pierden entre el maremágnum de lanzamientos simplemente porque la serie no alcanza gran repercusión y sólo se editan uno o dos CDs con su música. A lo mejor es que sólo has leído un par de números de la revista en los que los CDs comentados nos parecían muy cutres, y no has leído alguna de las reseñas en las que se nos cae la baba con alguno, que también las hay y muchas.

En cuanto a lo del monográfico de Kurumada, pese a ser un autor consagradísimo en Japón, aquí no lo és, por mucho que os/nos duela a sus fans, y comercialmente sería un desastre. Las editoriales, de hecho, no publican tebeos porque sí, sino para ganar dinero, y si todas las obras de Kurumada no han tenido continuidad, será porque no se han vendido, por mucho que sus fans, que sí las han seguido, piensen que sí. Dado que solemos hacer nuestros especiales en buena parte en color, si no en su totalidad, y que eso representa un precio de venta relativamente elevado (aunque muy barato en proporción con la competencia en B/N), el coste sería prohibitivo en comparación con las ventas. El no ganar demasiado con nuestros especiales nos jode, pero de ahí a perder cientos de miles de pesetas por darnos el gusto de publicar cosas hay un buen trecho.

Hi, konnichi wa!! Kyoku ha desuka? Watashi wa genkai desu ka (maamaa desu), he, he,he... domo arigatou gouzaimasu. Hayai kurumaga sukidesu. He, he.
Me siento tope súper. Súper alegre. Os doy las mil gracias mil veces. Y mil más. Veréis, el otro día llamé a mi Mirichan por teléfono, y eso que me dice: "oye, Sat, ¿sabes que sale una carta tuya en el MangaZone y una postal de Navidad tuya?, dije yo: ¿Quuéeeeer?, wow ¡¡qué felicidad!!, como no pude ver la revista hasta hoy, ya que en mi tienda de cómics de Cambrils, tardan mucho en llegar las cosas. Pero más vale tarde que nunca ¿verdad? En cuanto al japonés, uy, uy. Oye Frost, dile a estos colegas lo difícil que és, je, je, je.
Frost: bueno, sí, me llamo Deacon Frost. Hola, os preguntaréis ¿quién soy? Pues soy un vampiro muy mono, nenitas ¡¡listas para un mordisquito!! Se me puede ver en *Blade*, salgo muy bien. Perdón, tengo que irmeee... tengo que ver el sol y no encuentro mis gafas. Bye, bye...
Sat: bueno ya estoy de vuelta, siempre me hace igual Frost, siempre chuleando de lo guapoo que és, etc. (ja, ja, tengo yo sus gafas). Pues como decía antes de que Frost me interrumpiera, el japonés es difícil y con ganas, pero con voluntad (eso sí) se consigue todo, ¿verdad? Y ahora que me escribo con dos japoneses, ellos me ayudan, je, je ¡¡qué chollo tengo!!, ¿verdad, Mirichan? No crees tú, Manuel Baila, que tengo razón, je, je, sólo quería chinchar un poco, je ,je. Pues eso, venga chicos y chicas, para las próximas navidades una postal para estos chicos y chicas tan guaysss (incluido JJ). Cada navidad me arruino, mandando postales, je, je.
Una cosilla más, cambié mi e-mail otra vez (culpa de mi hermano), ahora es: satsuki@es.ceac.com. Pero ahora no me puedo meter en Internet, sinf, sinf... buaa, bua, mi hermano me cambió una contraseña y yo no puedo entrar... cualquiera diría que soy una viciosa del chat, icq, ja, ja, ni mucho menos.
Bueno, me voy a ir despidiendo, quería daros las gracias y mandaros un beso desde Dark City, ejem, quería decir Cambrils, je, je.
Besos azules para todossssssssss ¡smuuuuuuuuuaaaaaaaaaaak! (para JJ), no te quejes, ¡¡sed felices!! Vuestra fan, Satsuki (y no estoy loca, que conste).
Frost: por Diossss, mis gafas... ¿¿dónde están??, aahh... plasss (y exploto).
Sat: ¿¿somebody forgot his Ray-Ban sunglasses??
Aoi ¡¡matane soredeha!!
¡¡Sayounara!!

Sat
Cambrils

Eeeh... uhmmm... ¿estos arranques te dan a menudo? Bueno, pues de nada, y a ver si es verdad eso de las postales.

Hola, ya estoy aquí otra vez.
La verdad es que hacía ya tiempecillo que no escribía, pero he estado muy ocupado, aunque bueno, aunque con algunos de vosotros ya he tenido la ocasión de encontrarme personalmente, saludos a Daniel García, Luis Alís, Sergio Almagro (¿o era Pedro?) y Javier Bolado... ¡Hooola!
A todo ésto, yo ya no sé cuál ha sido la última carta que habéis recibido por mi parte. De hecho, ahora mismo escribo ésta sin saber realmente si llegará, por eso resumiré un poquito.
Ahora mismo formo parte de una asociación como Tamashi, llamada la Unión Novel, dedicada a apoyar al autor novel y a expandir el lenguaje del cómic. Aparte de exposiciones, talleres y demás, sacamos trimestralmente una publicación llamada Estilos, con historias de socios y los que no son socios también, abarcando múltiples estilos narrativos, como podréis comprobar si es que Dani no ha usado como papel de water los ejemplares que le di.
La cuestión es que vamos a sacar una nueva publicación, pero esta vez recogiendo artículos, crónicas, entrevistas, etc. Vamos, que vais a tener competencia , je, je, je, es broma, nunca llegaréis a nuestra altura.
Esta publicación saldrá con el nombre de Miradas, e intentará abarcar cómic de todo tipo, así como en un futuro nos abriremos al mundo del cine, el rol, la animación o el modelismo. Esperamos poder sacar el primer número para septiembre y aparecer de forma bimestral, aunque ya se verá esto último. Con respecto a los contenidos del primer número, tenemos un dossier dedicado a John Byrne, artículos sobre Walter Simonson, Moebius, Kingdom Come y por supuesto manga, con un artículo dedicado a *Touch*. Por otra parte también tenemos entrevistas a autores como Cels Piñol, Olivares y creo recordar que por ahí hay algo de un tal Berserker y Solís, o yo que sé... veeeeeenga, vaaaaaa, que´s bromaaaa.
Ahora en serio, me siento muy orgulloso de decir que en este primer número de Miradas se incluye una entrevista a Daniel García como representante de Berserker S.L. Ediciones y otra realizada a Luis Alís como representante de MangaZone, la primera revista de información sobre el manga y la animación en España. ¡He dicho!
La verdad es que quiero agradecer a todos los que estuvisteis allí en el Salón la cordialidad, buen rollo y cachondeo con que me atendisteis, sin ningún tipo de problema a la hora de, grabadora en mano, realizar las entrevistas. Espero que en un futuro pueda reunirme con el resto de la plantilla, que por cierto está aumentando, eso está bien, y ya sabéis que contáis conmigo para lo que sea, no pararé hasta que me publiquéis un jodío artículo.
Con respecto a la asociación, dentro de poco, de la base central de Tamashi recibiréis una carta de la asociación contando nuestra trayectoria y abriendo puertas para cualquier tipo de colaboración conjunta. Por mi parte, sólo os pido un favor, y es que si podéis en algún rincón del correo, estaría cojonudo que reseñarais unas jornadas que se celebran en Parla (Madrid) los días 25 y 26 de septiembre en La Casa de la Juventud (Plana del Agua s/n). Lo organiza el club de rol Pargen, y habrá más de 50 partidas abiertas, 10 campeonatos de rol de Magik y Warhammer, rol en vivo, y por supuesto... un espacio para la Unión Novel, donde entre otras cosas esperamos poder presentar el primer número de Miradas. En fin, ya que al menos no me publicáis los artículos, al menos reseñadme ésto, ¡porfaaa!
Bueno, llegó el momento de la despedida. Aquí el último número del MangaZone es el 18, y yo ya estoy deseando que llegue el siguiente número para leer la reseña del Salón de Madrid. En fin, gracias por seguir ahí, y hasta pronto.

RDG
Madrid

De primera, cuando saquéis a la calle el primer número de Miradas, mandadnos uno a la editorial para hablar de él y, de paso, porque hay momentos en que no queda demasiado papel higiénico y hay que acudir a alguna cosa (¿ya sabes quién soy, R?).
Y la verdad es que tengo aún los tomos de Estilos y pensaba hablar personalmente de ellos en el segundo número del fanzine de la asociación Tamashi, pero lo del papel me ha dado otro tipo de idea y como aún no hemos cobrado no tenemos ni para eso, así que gracias por la sugerencia, la llevaré a cabo.
En cuanto a lo de los artículos, por de pronto sólo hemos recibido uno, de toda la retahíla que prometías (o amenazabas) enviarnos, así que ya puedes seguir con ello, pero no esperes que todo lo que haces tenga cabida en la revista, hay más gente a la que también le gustaría. Eso sí, procura que esté bien documentado y con imágenes si te es posible, que nosotros, aunque no lo parezca, no somos la real biblioteca nacional de manga y anime. Y no te quejes, que publicamos un porcentaje grande de tus cartas; te agradecemos que nos escribas tanto, y las leemos todas, pero no siempre te podemos contestar, también en eso hay más gente a la que le gustaría.
Como hombre polifacético, soy el secretario de Tamashi y le comenté al presidente, Jesús, que deberíamos hacer intercambio con asociaciones, en especial con la Unión Novel, ya que tienen intereses mutuos por el asunto de los autores noveles, una cuestión que interesa mucho a Berserker y a Tamashi. Y no seas pesado, que ponemos lo de las jornadas de rol. Estooo, ¿te dan comisión, o algo? Un saludo cordial, con un beso donde más asco te dé (¡¡tachááan!! Dani y su sentido del humor —JJ).

Daniel García

Hola, MangaZone, os envío un saludo, os quiero dar las gracias por hacer esta fabulosa revista.
Me gustaría saber cuándo va a salir el manga de *Rurouni Kenshin*, *Lost Universe*, *A.D. Police*, *Yaiba* y de *Musculman* (*Kinnikuman*).
¿Para cuándo la continuación de *Macross 7 Trash*, *Cazadores de Magos*, *BT'x*, *OZN* y de *Steam Detectives*?
Me pregunto cuándo va a salir el número 11 de *Sailor Moon*. Me gustaría saber si van a traer la continuación de las OVAs de *Macross Plus*. ¿Sabéis si van a traer las OVAs de *Slayers*, *Rurouni Kenshin* y de *Street Fighter Zero*? ¿Para cuándo vais a sacar la revista con el CD?
Ahora cambiando de tema radicalmente, me gustaría saber por qué no comentáis juegos de Nintendo64. Habiendo juegos del calibre de *Super Mario 64*, *Wave Racer 64*, *Golden Eye*, *The legend of Mistical Ninja* y sobre todo de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, que ha ganado seis premios en el último E3 de Los Angeles.
¿Vosotros qué opináis sobre la polémica del *Metar Gear Solid* PSX en Valencia? Y hace varios meses quitaron la emisión de *La Familia Crece* por idioteces pasadas por una sociedad o asociación de familias de Cataluña. A mí me da asco la doble moralidad de esta sociedad nuestra donde vivimos.
¿Sabéis cuándo va a salir *Evangelion 64* y de la salida de *Sakura Wars* para Gameboy Color?

Jose Martínez Girón
Manises (Valencia)

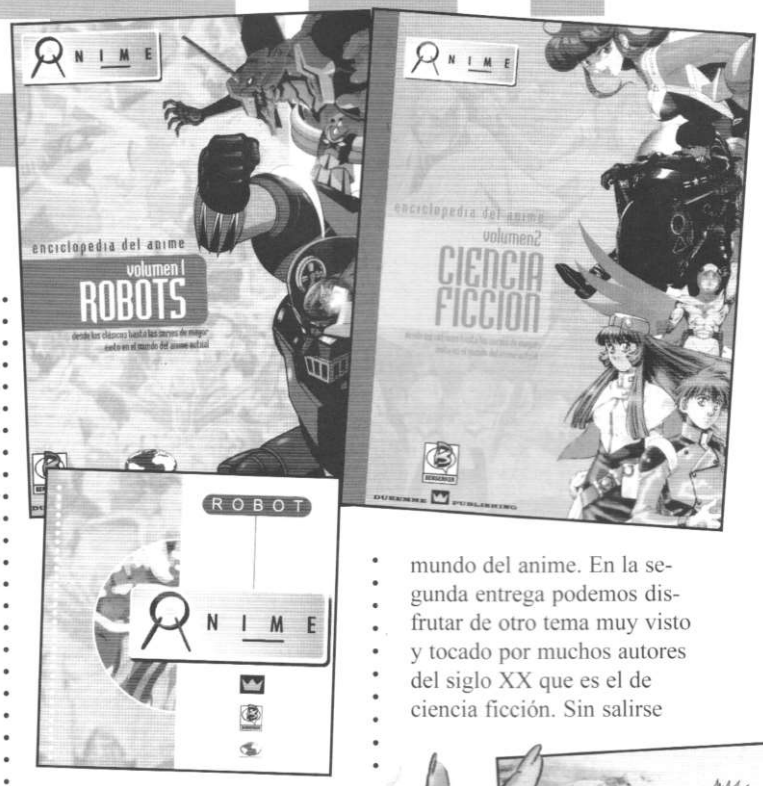
PD1: Os habéis olvidado de publicar los trucos que os pedí en el último Salón del Cómic de Barcelona sobre *Macross Digital Mision VFX-1* de PSX y del *Sailor Moon* de Super Nintendo, por favor estoy buscando el número 3 de la 2ª época.
PD2: Casi me olvido sobre la salida del tercer especial de *Slayers* y del segundo de *Marmalade Boy*. ¿Vais a sacar especiales sobre *Macross*, *Rurouni Kenshin* y *Detective Conan*?
Gracias por escucharme y hasta otra.
Postdata3: ¡¡¡¿¿¿Existe vida inteligente en Canal 9???!!!
¡¡¡¿¿¿Tratarán bien a los que compren videojuegos y manga???!!!
¡¡¡¿¿¿Existe vida inteligente en la cabeza de Ernesto Sáez de Burroaga???!!!

Resulta cuanto menos comprometido responder a esas preguntas sobre futuros lanzamientos, continuaciones y políticas de editoriales que tan a menudo nos hacéis, aunque a vosotros no os lo parezca. La mayoría de las veces las editoriales, aunque nos atienden muy amablemente y siempre nos responden, tienden a hacerlo con un "bueno, eso está en proyecto, pero no te lo puedo confirmar", "depende de cómo funcione", "lo estamos estudiando", "os vamos a sorprender con un bombazo, pero no puedo decirte nada todavía", o lo peor de todo, "sí, estamos negociando ésto, ésto y aquello, pero no se te ocurra publicarlo de ninguna manera que todavía es un secreto". Total, que al final lo único que puedes hacer es contestar a esas preguntas de los lectores con tu opinión, y esperar que las editoriales no decidan dos semanas después de que lo hagas exactamente lo contrario de lo que tú has respondido. Así que vamos p'allá: el manga de *Rurouni Kenshin* ha sido anunciado por Glènat para aparecer en breve, de todos los demás no parece que vaya a caer ninguno (quizá hubiera sido posible hace uno o dos años, pero las editoriales españolas están muy poco inclinadas a seguir publicando manga, dado el descenso de ventas generalizado que ha sufrido el género, y no tienen el mismo afán publicador de hace un tiempo). Por su parte, *Cazadores de Magos* y *OZN* parecen haber calado entre los lectores y Planeta parece más que dispuesta a continuarlas, pero los demás títulos no presentan visos de continuidad. O mucho me equivoco, o *Sailor Moon* ya ha finalizado. En cuanto a la continuación de la OVA de *Macross Plus*, me se vaya olvidando. Si la quieres ver, compra la versión inglesa. Los demás lanzamientos de vídeo son entre posibles y muy posibles, sobre todo el de *Slayers*, aunque el gran seguimiento de la serie de *Rurouni Kenshin* también da muchas papeletas a su versión en vídeo. Y a ver si os aclaráis, que cada mes nos llegan tres o cuatro cartas diciendo que saquemos el CD y otras tres o cuatro diciendo que no.
Lo de los juegos no tiene que ver nada con el modelo de consola, sino con el tema del juego. Siempre buscamos juegos basados en mangas o animes (o en su defecto que los hayan generado), o al menos en cuya creación haya intervenido algún autor conocido, y en su mayor parte son de PlayStation dada la inmensa producción para esta consola en Japón. Ninguno de los juegos de N64 que nos comentas cumplen estos requisitos, así que se los dejamos a HobbyConsolas y similares.
Las polémicas sobre el manga, el anime y las Asociaciones de Padres nos parece que ya no llaman la atención de nadie, y nos parecen tan idiotas ahora como hace cinco años.
Evangelion 64 ya ha aparecido en Japón, y el *Sakura Wars* también.
En cuanto a los especiales, seguramente tercero de *Slayers* habrá, con lo que falta por comentar, pero el de *Marmalade Boy* era único. El que estamos preparando en este momento es de *Rurouni Kenshin*, en nuestro formato habitual, y aparecerá seguramente a la vez que este número de MangaZone.

JJ y Daniel García

Apdo. de correos 12319
46080 Valencia
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

Enciclopedia Multimedia del Anime



Berserker se encuentra a punto de sacar al mercado la segunda parte de la enciclopedia temática del manga y el anime. La enciclopedia adjunta un libro con el que se hace hincapié en las series más importantes y destacables, de las que se realiza un reportaje más en profundidad. La parte multimedia de la enciclopedia es mucho más extensa; se trata de un CD en el que se encuentran imágenes, explicaciones de las series y una pequeña ficha técnica, además de numerosos clips y vídeos de las series en cuestión, de unos 30 segundos de duración, que en su mayoría nos muestran el opening o el comienzo de la serie. El principal objetivo de este CD es que podamos encontrar la mayoría de las series, OVAs y películas de anime aparecidas en Japón, relacionadas con el tema que la enciclopedia trate en cada volumen.

En su primera edición esta enciclopedia comenzó con uno de los temas más destacados e importantes dentro del manga y el anime, un tema que influyó mucho en la mentalidad japonesa, tanto a la hora del dibujo como incluso en su misma cultura. Nos referimos al tema de los robots, y el culpable en cuestión fue el autor **Osamu Tezuka**, que con el pequeño *Tetsuwan Atom* creó un nuevo pensamiento en la misma cultura japonesa, relacionándolo siempre con la mecánica, y que con el tiempo derivó en un término genérico, adaptado del inglés como muchos otros en su idioma: los mechas.

Esta enciclopedia pretende representar a todos los personajes, o mejor expresado, desea mostrar una pequeña pero importante representación de la figura de los robots en el anime, en este primer caso. De hecho en ella podemos apreciar la gran progresión de las series, al igual que de los conceptos mecánicos llevados al celuloide. Una nueva visión de futuro nació con la mecánica robótica japonesa y, aunque pueda ser algo temeraria, en mi opinión este tipo de mecánica llevada al papel y a la pantalla jugó un importante factor en la evolución de la mecánica de este siglo, ya que alguna especie de inspiración en algunos aspectos pudo influir en los jóvenes ingenieros japoneses. La calidad del dibujo, los guiones y un sinfín de cosas, al igual que las progresiones y diferentes aspectos de personajes como *Mazinger Z* o *Tetsujin 28*, son series de un pasado que nos trae grandes recuerdos. Pero también vemos cómo todo en esta vida evoluciona, y las series pasan a ser más complejas y detalladas en todos los aspectos; desde animes como *Gundam, Macross* o *Gunbuster*, que nos traen una nueva visión de hasta dónde puede llegar una historia, sin limitarse a simples luchas de robots, hasta otras más modernas que dan un giro total a lo que es una historia, como pueden ser *Evangelion* o *Escaflowne*.

La enciclopedia tratará sobre varios temas, y cada dos meses aproximadamente **Berserker** os traerá una nueva entrega de su enciclopedia siempre con un tema diferente, pero relacionado con el mundo del anime. En la segunda entrega podemos disfrutar de otro tema muy visto y tocado por muchos autores del siglo XX que es el de ciencia ficción. Sin salirse

demasiado de la temática del primero, la segunda parte nos vuelve a llevar a un viaje lleno de espectaculares naves y carismáticos personajes como el grupo de superagentes de la serie *Gachtman* (los famosos *Comando G*) o el Capitán Harlock tripulando su nave Arcadia. Son series nostálgicas que nos engancharon a este mundo ya desde pequeños, y no tan pequeños. También podemos disfrutar de series más actuales como una de las mayores culpables de la fiebre del manga y la animación japonesa aquí en España, como es la obra de **Katsuhiro Otomo**, *Akira*. Pero además de ésta se encuentran una gran variedad de animes como *Bubblegum Crisis*, *Ghost In The Shell*, o mucho más actuales y dinámicas como *Cowboy Bebop*.

En el tercer volumen, ya en marcha, se abarca una gran cantidad de series ya que trata de un tema también muy destacado, lo fantástico, abarcando tanto las series de horror como la fantasía heroica. Animes como *Devilman*, *3x3 Eyes* o *Vampire Hunter D* se

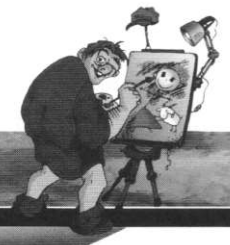
encontrarán unidos a otros del tipo de *Lodoss Wars*, *Slayers*, *Orphen* o *RG Veda*. La cuarta resultará una alegría para muchos aficionados al manga, ya que tendrá como tema el anime erótico. Veremos la saga de *Cream Lemon*, o series y películas como *Urotsukidoji*, *La Blue Girl* o *Devil Hunter Yohko*. La quinta será un giro total del sexo duro al más puro amor de los dramas románticos y las comedias estudiantiles, con *Ranma 1/2*, *Sailor Moon*, *Marmalade Boy* o *Candy Candy*, series que han hecho caer alguna que otra lágrima hasta a los tipos más duros.

Para la sexta el público enfervorecido y la afición más incondicional disfrutará de los deportes, en la que también se englobarán las artes marciales, con lo que *Dragon Ball*, *Yawara*, *Tiger Mask* o *Kinnikuman* se encontrarán codo con codo con series como *Captain Tsubasa*, *Slam Dunk*, *Cyber Formula GPX* o *Ashita no Joe*.

Y por último, cerrando la enciclopedia, se concluirá con una de aventuras, en donde se encuentra un enorme abanico de animes, desde *City Hunter* a *Lupin III*, pasando por *Detective Conan, Taiho Sichauzo* o *Steam Detectives*.

Pese a las precipitadas traducciones del primer volumen, que sufrieron los apretados plazos de publicación debidos a la celebración del Salón del Cómic de Barcelona, y que acabaron arrastrando algunos defectos, el resultado constituye un primer paso prometedor en un proyecto novedoso en España. En el volumen dos de esta enciclopedia, ya han sido enmendados los errores que se produjeron en su antecesor, conformando un trabajo no más elaborado, sino mejor acabado. Pero no por eso se va a dejar de intentar mejorar número a número, de forma que cada volumen sea siempre mejor que el anterior. Esperamos así que el resultado final conforme la primera enciclopedia multimedia del anime, y que pueda ser usada como referencia por cualquiera que desee tanto descubrir como ampliar sus conocimientos sobre la animación japonesa, sus obras y sus autores.

Daniel García



Estamos de vacaciones y Juan hace el vago, es decir, que habla de lo que le sale y así le va. No hagáis mucho caso a este Taller, que el calor debe haberme fundido la sesera. A destacar en la entrega de este número... pues nada, a no ser una encendida recomendación de Iain M. Banks, mi último descubrimiento en ciencia-ficción y literatura general.

Os recuerdo que vuestras cuentas de correo electrónico están para algo más que fardar de internutrias, y que voy a seguir conectado todo el verano, así que a ver si se os ve el plumero binario, que voy a estar muy solito en una Valencia desierta... en algún lugar de *La Zona Crepuscular*.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

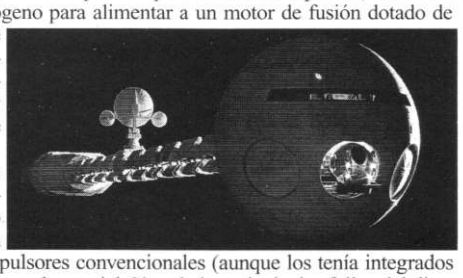
P-MACHINERY: PERDIDOS EN EL ESPACIO (Parte Iº)

En el espacio, libres de la gravedad, las naves espaciales podrán tener cualquier forma, ser auténticas obras de arte, filigranas cósmicas, patatín y patatán, qué bonita es mi nave sideral.

¡MENTIRA PODRIDA! Diseñar una buena nave espacial, tanto si realista como de fantasía, es más complicado de lo que parece. Hay muchos factores a tener en cuenta (o a desechar si se interponen en el diseño de nuestro Yamato particular). Veamos qué reglas hay que observar para no irnos de cabeza al cementerio de naves espaciales.

Obviamente, es un problema clásico: queremos que nuestras naves sean atractivas, y también que sean creíbles técnicamente (o que den la impresión de serlo). Hay tres formas de lograrlo: el enfoque *2.001: Una odisea del espacio*, en la que se parte de un diseño racional y realista (La USSC Discovery que

lleva a los astronautas a Júpiter empezó siendo un espinazo, reforzado con viguetas, de contenedores de hidrógeno para alimentar a un motor de fusión dotado de grandes aletas de disipación de calor) y se modifica para que resulte atractivo, aun perdiendo credibilidad (**Kubrick** dijo que fuera aletas radiadoras, que recuerdan demasiado a las alas de toda la vida, y descubrieron que sin el refuerzo estructural el espinazo de contenedores era más bonito).



El otro enfoque es el de *Star Trek: La nueva generación*: aunque la Enterprise original fue diseñada con criterios estéticos, ya entonces se pensaba en su funcionalidad: el plato superior era un vehículo de escape para la tripulación en caso de emergencias, y los dos grandes motores no son impulsores convencionales (aunque los tenía integrados para complementar al del platillo) sino generadores de campo subespacial. Uno de los principales fallos del diseño es que la propulsión convencional está mal alineada. Cuando la primera de las películas, se compiló un corpus de tecnología imaginaria con colaboraciones de técnicos de la industria aeroespacial, aunque seguían existiendo multitud de problemas. No fue hasta *La nueva generación* que los consejeros técnicos y diseñadores de producción no hicieron un repaso a toda la tecnología Trekker y racionalizaron las cosas. El *ST:TNG Technical Manual* es, quizás, la mejor referencia sobre qué cosas tener en cuenta a la hora de racionalizar un diseño de nave espacial. Explica los sistemas de la nave exhaustivamente, así como por qué han tenido que inventarse según qué cosas (campos de integridad estructural, amortiguadores de inercia, chips FTL, etc.). Además, el diseño ha mejorado bastante: tanto la Enterprise-D como la Voyager, al fin, tienen sus impulsores alineados con el centro de masas (y, en vuelo separado, los escritores del Manual señalan su necesario reajuste). En suma, que partes de un modelo bonito y someramente racionalizado y, a partir de tecnología y ciertos principios imaginarios (campos subespaciales y su manipulación, por ejemplo), haces una justificación concienzuda de la misma (con algún que otro "por que me da la gana" de por medio).

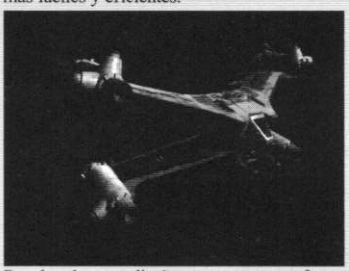
Tercera postura: la postura *La guerra de las galaxias*,en realidad la más popular de todas. Consiste en hacer diseños que queden bonitos y que sean reconocibles e identificables por el espectador en tres segundos máximo. Utilizar además referencias culturales que, subconscientemente, aporten personalidad al diseño. Ejemplo clásico: la fragata médica rebelde del final de *El imperio contraataca*, cuya proa es, tal cual, un motor fueraborda (a petición expresa de Lucas). O las naves de influencias Art Noveau y diseño de inicios de la industria del automóvil en *La amenaza fantasma*. Aun así y todo, está claro que más tarde ha habido una racionalización estilo ST:TNG, y ahí están esos magníficos libros de vistas en sección de las naves de los filmes.

Er, hay una cuarta: los "quiero y no puedo" de los clones italianos, americanos, alemanes y japoneses de *Star Wars* y *Alien*. ¿Recuerda alguien *Choque de Galaxias*, con la sublime **Caroline Munro** y el inenarrable **David Hasselhoff** (pre-*Coche fantástico*)? Pues eso.

De acuerdo, manos a la obra con este prontuario. Y en el próximo P-Machinery, entre otros asuntos, propulsiones interestelares y armas tremebundas.

CUATRO MOTORES

Los Starfuries de *Babylon-5*, esos presuntos modelos de realismo, llevan cuatro grupos propulsores alejados del centro de masas del caza, de manera que los pares de rotación sean más fáciles y eficientes.

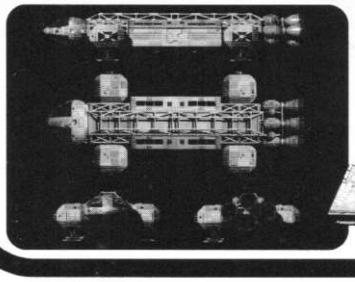


Resulta elegante diseñar naves con una fuerte sensación de simetría, y una de las maneras más fáciles de lograrlo es distribuir los motores principales de la nave alrededor del eje de la nave, a cierta distancia del mismo.

Desgraciadamente, eso no es una buena idea. Porque, ¿qué pasa si te falla un motor? Pues que la suma de los demás empujes, por decirlo en plan cutre, dejará de estar en línea recta con la dirección de avance deseada de la nave, que empezará a trazar círculos. Para impedirlo, habrá que desconectar el motor simétrico al que ha fallado. Vale, has dejado de dar círculos, pero has reducido tu potencia a la mitad, en vez de a los tres cuartos.

Cuanto más separados entre sí estén los motores, más cerrados serán los círculos trazados en caso de fallo. La solución ideal es que todos los motores estén concentrados y alineados con el centro de masas de la nave. Los motores de control de orientación, esos, sí que conviene que estén lo más lejos posible, para girar la nave con el menor esfuerzo posible.

El Aguila de la Base Lunar Alfa, un cruce entre las cápsulas americanas y las naves de *2.001*, tiene sus propulsores de maniobra, idénticos a los del Apolo, en los extremos de sus módulos antigravedad, y los principales concentrados en la cola. Como debe ser.



EL TAMAÑO SI IMPORTA

Desde un Superdestructor Estelar hasta una lanzadera del Enterprise. La primera consecuencia del tamaño es pensarse bien si la nave va a ser capaz de penetrar en una atmósfera sin hacerse pedazos. Eso será en función del tipo de propulsión: obviamente, una nave gigantesca no va a hacer la típica reentrada de una cápsula Apolo, abalanzándose sobre la atmósfera en un ángulo preciso para rebotar en ella como una piedra sobre el río hasta perder la velocidad suficiente como para dejarse caer con suavidad. A no ser que esté hasta arriba de escudos deflectores que disipen el shock de la reentrada, y alguna manera de reforzar la integridad de la estructura (la Enterprise-D al hacer el platillo el aterrizaje de emergencia en el planeta) y la disipación de inercia, se hará pedazos. Lo adecuado sería hacer un descenso desde la órbita geosincrónica controlado y suave desde el principio. Esto significa tener unos motores potentísimos operando durante todo el proceso o, lisa y llanamente, tener antigravedad. Una muestra de lo primero es la SDF-1 en Macross, cuando aterriza en el océano tras su periplo a través del Sistema Solar; de lo segundo tenemos el aterrizaje de la Nostromo en *Alien*. Aunque se disponga de antigravedad, hacen falta propulsores para maniobrar, a no ser que ese control sea tan flexible como para producir, además de una disminución aparente de la masa, impulso direccionable.

En el otro extremo de la escala se hayan las lanzaderas de *Star Trek*: básicamente, un habitáculo presurizado con dos góndolas externas para propulsión interestelar, dos pequeños motores termonucleares incrustados en las paredes, y generadores antigravedad para controlar el vuelo planetario. Con esas capacidades, viajar es un placer.

Caundo no tienes tanto lujo, Marine Colonial, te toca montar el numerito del DropShip de *Aliens*, indistinguible del aterrizaje de un Apolo: pegando tumbos y vibrando de mala manera.

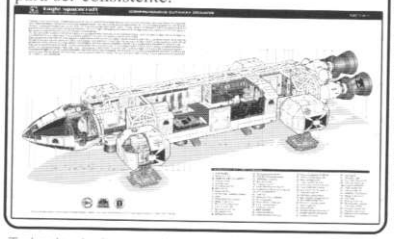
Curiosamente, quienes siempre pasan olímpicamente de semejantes sutilezas son los cazas espaciales (*La guerra de las galaxias*, *Galactica*, *Starfighter*...). Entran y salen de las atmósferas como Pedro por su casa. En la saga de Macross, al menos, si han tocado de vez en cuando el tema del calor de la reentrada, pero sin mucho énfasis.

En otro orden de cosas, tamaño no significa necesariamente habitabilidad. En la Enterprise-D viaja un millar de personas, pero en la gordinflona Nostromo apenas viajan siete, perdón, ocho pasajeros, perdón de nuevo, siete, es decir séis, uf, qué susto, cinco, ah, ese no, que es un androide, oh, lo han quemado, cuatro, tres, dos, p-pero serán bestias, la pobre nave.

Y se me olvidó el gato. Se puede tener una nave enorme con cuatro... eh... gatos a bordo, justificándose por el tamaño de la maquinaria.

VERTE LAS TRIPAS

Los magníficos planos del Aguila de *Espacio:1999* por **Roberto Baldassari**. Si realmente vas en serio, has de saber el qué y donde de tu nave. Hazte tus planos, y guíate por ellos para ser consistente.



VIGAS Y REMACHES

Tenemos nuestro flamante Superdestructor imperial de unos cuantos kilómetros de largo. Darth Vader acaba de cortar la cinta roja inaugural en el puente de mando con la sóla ayuda del Lado Oscuro de la Fuerza. Los oficiales sonríen y aplauden (nerviosamente). Uno de ellos hace un gesto, y un subalterno enciende los motores para el viaje inaugural.

Se oye un crujido tremebundo. La estructura de popa se deforma, hasta que los motores, cucos ellos, se desgajan de sus anclajes y atraviesan de lado a lado la nave, churruscando a miles de tropas de asalto (tropas de asalto CON FAMILIAS, por cierto). La nave está hecha una ruina, Vader mira a los oficiales con cara de pocos amigos (como si tuviera otra), y todos se tocan la garganta en un gesto inconsciente.

Y es que a alguien se le había olvidado activar los sistemas de integridad estructural.

Algún ingeniero me crucificará por mis simplezas, pero vamos allá. Hasta ahora, en la mayoría de las naves grandes del cine y la TV, la propulsión subluz se hace mediante propulsores de acción-reacción: termonucleares en *Star Trek*, iónicos en *La guerra de las galaxias*, químicos en *Galáctica*, etc. Pero acción-reacción al fin y al cabo: el motor expulsa materia y es empujado en la dirección opuesta. Pero ese motor empujado lo hace contra sus anclajes a la estructura de la nave. El empuje se transmitirá esa estructura, pero parte se traducirá en deformación.

Cualquiera que haya viajado en avión y observado aterrorizado el comportamiento de sus alas sabrá que estas son hasta cierto punto elásticas: se deforman con la presión, pero cuando cede vuelven a su posición normal. Si no fuera así, se deformarían y se quedarían contrahechas permanentemente, cuando no simplemente se romperían y punto. Pensad, más emocionante aún, lo que debe ser el diseño de un superpetrolero, cuyo casco está soportando la presión del mar hacia arriba y hacia los lados, presión irregular según la distribución de la carga, las corrientes marinas, el oleaje de una tormenta. Esos crujidos de película de submarino significan que la estructura está haciendo lo que debe: deformarse con la presión y volviendo a la normalidad cuando esta disminuye.

Cuando los diseñadores de *La Nueva Generación* hicieron el ejercicio de dibujar la silueta de la nave a escala sobre el mapa de los estudios de la Paramount, empezaron a darse cuenta de una cosa: que las barquillas de propulsión interestelar de la nave miden cada una lo que un portaaviones; que el cuello de cisne de la nave, bajo gravedad, se torcería por el peso del plato; que los motores convencionales, al encenderse y presionar contra la estructura, la deformaría como un globo mientras la tensión se transmite por la misma hasta que empezase a avanzar como un todo. Y que si se ponían a tope de potencia simplemente se desgajarían y la atravesarían de lado a lado.

Así que hubieron de inventarse un Campo de Fuerza de Integridad Estructural, que controlase dinámicamente la rigidez o flexibilidad de la estructura y disipase el exceso de tensión.

Otras estrategias imaginarias podrían ser: una variación de la piezoelectricidad, en la que los materiales del casco se endurecieran aplicando cargas eléctricas o disiparan la tensión proporcionando electricidad; campos de fuerza aplicados finamente, ayudando a mantener las cosas enteras. Y está la solución de la Cultura, en la que las Naves son, en su mayor parte, campos de fuerza anidados.

DAISY, DAISY

La computadora de la nave, esa desconocida. Sé amable con la computadora de la nave, y ella lo será contigo.

Bien. Un tópico en cualquier nave en la que los protagonistas vayan a pasar más de veinte episodios seguidos es su sistema de ordenadores. Tenemos de todo.

Por un lado, los sistemas de ordenadores pasivos y que no ayudan en nada. Es decir, que para pilotar tenemos que tener las manos ocupadas en los teclados, palancas, manubrios y timones de buque-escuela varios. ¿Eso es vida? Claro que el héroe quedaría un poco como un vago si pusiera el piloto automático inteligente y se pasase el viaje durmiendo o leyendo revistas porno cual Dr. Slump.

Por otro lado, los sistemas amables y activos, que te dicen con una voz melodiosa y femenina que tu reactor de materia-antimateria está a punto de romperse, tal cual como si estuviera anunciando una oferta de ropa en la planta de caballeros. O masculina y melodiosa, diciéndote que lo siente mucho, Dave, pero que absolutamente que no puede abrir la compuerta de la cala de las cápsulas.

Y, finalmente, están esas computadoras que son a la vez la nave, y que tu eres su pasajero, y que son tirando a charlatanas y pelín pomposas. Incluso de personalidad más bien quisquillosa.

Bien, ya más en serio: tradicionalmente se ha tendido a disponer que en las naves hayan Centros de Ordenadores, Sala del Ordenador o lo que sean. Y, para impresionar, estos han sido siempre enormes.

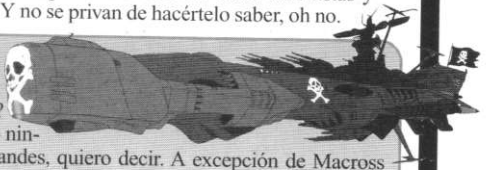
Pero hoy día, con algunos fabricantes anunciando puertas lógicas monomoleculares, sabemos que las computadoras del futuro abultarán tanto como la carcasa de la pantalla que queramos mirar, el teclado que queramos tocar o el auricular y micrófono con que queramos hablar, y que en un cubito del tamaño de un dedal podremos almacenar toda la información humana acumulada hasta el día de autos.

¿Queda alguna excusa para una sala de ordenadores impresionante? Sí. En ST:TNG, el proceso de información está distribuido a lo largo y ancho del Enterprise-D, pero hay además tres núcleos principales de procesamiento (dos en el plato, redundantes, y uno en la sección de propulsión estelar, redundante asíncrono). ¿Qué justifica a estos contenedores de chips de siete pisos de alto? Aparte de la burrada de información, la potencia de cálculo. Es especial, porque en esos contenedores se generan campos subespaciales simétricos, que hacen que las señales entre y dentro de los chips viajen más rápido que la luz.

Tal velocidad de cálculo se justificaría al usar la propulsión interestelar. Los chips FTL permitirían analizar la información de los sensores y decidir las acciones con el suficiente tiempo de reacción que ningún humano podría igualar con sus reflejos.

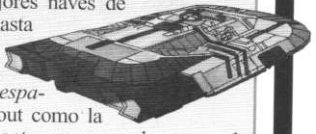
Esta clase de paridas viene muy bien para justificar instalaciones fascinantes. Por citar otro ejemplo, las Mentes inorgánicas de las Naves de la Cultura sumergen sus estructuras mentales en el Hiperespacio, por razones parecidas. Son las cosas más listas y rápidas de la Galaxia. Y no se privan de hacértelo saber, oh no.

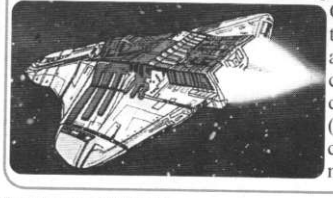
NAVES JAPONESAS



A ver, ¿cómo decirlo? Pues que no les tengo ningún respeto. A las grandes, quiero decir. A excepción de Macross (curiosamente, al ser una serie antigua y de la época de los Yamato-clones), todas son o cosas con aletas, o cosas con aletas y espolones de buque, o cosas de estructura estúpida (dos o tres cascos unidos por un bloque chiquitín, pobre de tí como te manden de un extremo a otro y hayas de ir a pie; y un puente de mando de buque de guerra de la Iª Guerra Mundial) con aletas y espolones. De acuerdo, en ocasiones tienen personalidad a espuertas, pero es que una cosa son sus vacas sagradas oséase el Yamato o la Arcadia y otra que todo Cristo las esté plagiando desde que aparecieron. ¿Es que no hay nada de originalidad por allí (**Matsumoto** es una cosa con valor propio. Lo demás...)? A veces la hay: la Odisseus de *Ulises-31* era una refrescante configuración, que recordaba a la estación rotatoria de *2.001* pero de inmediato la subvertía.

Oh, bueno, es triste admitirlo (mentira cochina: me alegra un montón poder hacerlo), pero las mejores naves de ciencia-ficción animada que he visto hasta ahora siempre han sido y serán las de aquella maravillosa y tristemente nunca repuesta serie: *Erase una vez: el espacio*. ¿Quién no recuerda las naves scout como la Libélula, el crucero Colibrí, o las gigantescas naves de guerra de Casiopea, barridas en un instante por las Estrellas de los androides? Estética a mitad camino entre **Trumbull** (piececitas por todas partes) y **Foss** (rayas industriales, manchas de camuflaje y tamaños enormes). ¡Ah, qué tiempos!





Todas las imagenes de este articulo son propiedad de sus respectivos propietarios, y sus derechos son reconocidos por esta publicación.

TALLER DE ANIMACION

AL OESTE DEL EDEN

¿Bichos vs. Hormigaz? (II)

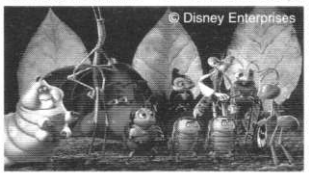
De acuerdo, no salí convencido de *Hormigaz*. Pero sí de *Bichos*, ¿verdad? Al fin y al cabo, Disney por un tubo con este chaval, ¿no?

Puess… a ver si me explico. Salí encantado de la vida de *Bichos*, mucho más convencido del asunto que de *Hormigaz*. Por partes:

Antes que nada, deshacer un entuerto: *Bichos*, al igual que *Toy Story*, es una creación 100% **PIXAR**. Disney se limita a poner el dinero y dar consejillos, pero las decisiones creativas las toma el equipo de **John Lasseter** (un ex-Disney, por otro lado, que se empapó de las esencias de la casa, y cuyo mérito histórico es haberlas aplicado a la infografía cuando ésta era el dominio de gafotas sin novia y cientiicos nucleares, sacando arte narrativo de lo binario).

De ahí que, aunque tenemos la sensación de ver un producto Disney, nos libramos de algunas servidumbres, como el que los personajes se pongan a cantar (gracias a demostrar que se puede hacer, nos libraremos también de ello en *Tarzán*). Por lo demás, se diría que estos chicos tienen un pelín de más mala uva.

Infográficamente hablando, *Toy Story* es muy superior a *Hormigaz* en el tratamiento de la luz y del color, que da como resultado una imagen como de ilustración de cuento infantil especialmente difícil de lograr. *Hormigaz* es más espectacular quizás, pero menos rica en matices. Hay una decisión discutible, que es el que el color de las hormigas sea tan pastel, pero demuestra ser más adecuada a la hora de hacer escenas nocturnas o en condiciones de poca luz.



En cuanto a la historia, pues una vuelta de tuerca sobre la cigarra y la hormiga, una reivindicación de la individualidad de las de toda la vida en la animación USA, pero que funciona al ser menos sarcástica y al terminar por cumplirse sin compromisos.Un poco perdida en su momento central, al no ser realmente tan sustancial como debería, para el metraje que asume, pero desde luego más redonda.

Y, paralelamente a *Mulán* de la Disney, un sentido del gag que, definitivamente, deja en la cuneta a la Warner, en plena decadencia ya. A veces pienso que los Bugs Bunny, Correcaminos y Coyote, y demás fauna Warner Bros deberían pasar por las manos de PIXAR/Disney, para resucitarlos de una vez como se merecen.

Pero…

Pero es que empieza a ser un problema cuando la historia es una excusa para hilar una serie de gags, por bien resueltos que estén. Aunque en *Bichos* son más integrales a la historia, en *Mulán*, en un segundo visionado, empieza uno a percibir cómo se empieza a descoser el relato cuando se le ha de prestar más atención.

En fin. No podemos acabar sin recordar las tomas falsas (en USA se hizo una segunda tanda, dado su éxito). Son en realidad muy necesarias: habiendo visto los peques morir al malo de una manera francamente horrible, es un alivio saber que no ha pasado nada porque en el fondo son… ¿actores?

DisneyWATCH: Tarzan

Mmmm. Ojos saltones, ósea barbilla, nariz ganchuda, frente saliente… e incertidumbre, vulnerabilidad y un cierto desvalimiento desarmante. Un gesto de precisión de los animadores, en lo que ha sido el último bombazo USA de la Disney.

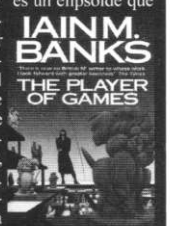
Veremos qué ocurre. Dicen que es diferente, aunque no creo que se acerque al grado de riesgo que asumió la DreamWorks con *El príncipe de Egipto*. Pero ya sabéis que, en mi opinión, **Katzenberg** y cía. abarcaron mucho y apretaron poco. Quizás la clave esté en ir poco a poco (o en tener las ideas más claras antes de echar a volar).

Hablaremos en otra ocasión de Deep Canvas, el procedimiento (que no programa) utilizado para animar en 3D los fondos conservando el acabado pictórico tradicional. Su gran virtud es que, en realidad, es de lo más discreto: los movimientos de cámara son espectaculares, pero la sensación es de estar viendo los fondos de acuarela y guache de toda la vida, y ese no "cantar" del 3D ha sido durante mucho tiempo el Santo Grial de la animación tradicional.

TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE

¿Pensáis que la Enterprise-D, con sus 600 metros de largo, sus Phasers omnidireccionales y sus fototorpedos es un vehículo poderoso? ¿O un Destructor Imperial de esos de 1.600 metros, repletos de turbolasers y cazas, o los Destructores Clase Super, ocho veces mayores? Mmmm, "cosas enormes". ¿Eh?



Meros petardos de falla comparados con las Naves que se gasta la Cultura. Pongamos el ejemplo de un Vehículo de Sistemas Generales típico: el GSV "Pequeño Pillastre" es un elipsoide que mide 53 Km. de longitud, 22 km. de ancho y 4 de alto. Sus tres Mentes directoras prefieren dedicar su volumen a astilleros, por lo que el pasaje es menor de lo habitual, unos 250 millones de personas (orgánicas) viviendo en lujuriosas arcologías con parques, lagos y meteorología. Un GSV, viajando por el hiperespacio, puede hacer la distancia entre la Vía Láctea y las Nubes de Magallanes en menos de un año. En sus astilleros, además del conjunto de drones, sondas, satélites, etc. necesarios para el bienestar de la Nave, se fabrican flotas de naves menores, como las Unidades de Contacto General (GCU), las Unidades de Ofensiva Rápida (ROU), etc, cada una con su propia Mente. Las Naves gustan de darse nombres divertidos, como "Anticipación por la llegada de un nuevo amante", "Excusas y acusaciones", "La nave definitiva número dos" y demás excentricidades. Las Naves de la Cultura consisten básicamente en una estructura que contiene los motores, los generadores de campos, las armas y el soporte físico de la/s Mente/s habitante/s. Todo lo demás: cubiertas, casco exterior multicapa, todo, es en realidad un juego de campos de fuerza. Para hacernos una idea de lo que son capaces: un ROU podría, escondido en la corona solar de Alfa Centauri, manipular con sus efectores el teclado de mi ordenador personal aquí en la Tierra. Entre la panoplia de armas están los lasers convencionales o hiperespaciales, CAM (antimateria colapsada) capaz de reventar un planeta, el Fuego de Rejilla (hacer emerger en un punto del espacio energía de la interfase entre este espacio y un reflejo antimateria del mismo), etc., todas ellas desplazables hasta su objetivo mediante microagujeros de gusano (que también se pueden utilizar como "teletransporte"). La capacidad hiperespacial de las Naves hace que un combate entre flotillas pueda estar resuelto en menos de 15 segundos. Y sus Drones Ofensivos tampoco son moco de pavo: uno de esos quisquillosos pequeños platitos del tamaño de la palma de una mano podrían arrasar una ciudad con sus "misiles cuchillo" en una hora.

La Cultura es lo que sería la Federación de *Star Trek* dentro de algunos milenios si no fueran tan tiquismiquis: está formada por razas panhumanas, algunas otras definitivamente alienígenas, y por máquinas (las Naves, los Orbitales, Drones o robots no androides y demás). Lo importante es la mente, sea orgánica o no. Los habitantes de la Cultura ni siquiera viven ya en planetas, sino que lo hacen en Hábitats asteroidales, Mundos Anillo, Naves… Tienen todas sus necesidades cubiertas, viven como reyes y son longevos (los orgánicos pueden llegar fácilmente al medio siglo de existencia). Y uno se pregunta: ¿Se pueden contar historias de la Cultura en un entorno así? ¿Hay margen para que el lector pueda identificarse con algún protagonista humano en tal paraiso?

Por supuesto que sí: este paraiso tiene una serpiente, y sus habitantes, panhumanos, XTs y máquinas, son perfectamente conscientes de ello. Tras la guerra con los Idiranes, contrarios a respetar los derechos de las consciencias inorgánicas, en la que perecieron billones de seres, la Cultura decidió que su departamento de Contacto no sólo se dedicaría a establecer relaciones con otras civilizaciones, sino que, a través del grupo de Circunstancias Especiales, daría pequeños empujones para orientarlas hacia sus propios estándares éticos. Claro que esos pequeños empujones pueden consistir fácilmente en provocar una guerra por aquí, tumbar un gobierno por allá, y obtener resultados con un número de víctimas aceptable. Es duro ser un agente de Circunstancias Especiales, sobre todo si, además, se es tan retorcido como suelen ser los protagonistas de las novelas de **Iain M. Banks**.

Consider Phlebas, la primera de la serie de la Cultura, ya ha sido traducida al castellano, aunque tiene el mismo desequilibrio que el inicio de otra saga: *El color de la magia* del MundoDisco de **Pratchett**. Consiste en ver la Cultura desde los ojos de uno de sus enemigos: un multiforme aliado de los Idiranes, cuya misión es recuperar la Mente de una Nave abatida que se ha refugiado en un "planeta de los muertos". El pobre tipo se une a una pandilla de piratas espaciales, y el gafe que agarra es indescriptible. Divertida y trágica, pero irregular.

Mucho mejores son *Use of Weapons* y *The player of Games*. En la primera conocemos a un agente de Contacto no nativo de la Cultura y cuya experiencia en el lado salvaje le convierte en la perfecta herramienta de Circunstancias Especiales… o eso creen sus mandos. El relato alterna entre el presente y el flashback, dándonos atisbos de la enorme oscuridad que el protagonista esconde, incluso de sí mismo, y también proporcionando una perspectiva distante y cruel de muchos de los tópicos heroicos de la guerra en diversos tiempos y lugares. Es una buena introducción a cómo funciona la Cultura, sin atragantarse, y es una estupenda aventura, emotiva e intrigante para el lector.

The Player of Games cuenta la aventura de un experto jugador en toda clase de juegos de inteligencia y azar que es enviado a una civilización, estructurada en torno a un gran juego, como embajador de la Cultura… ¿O hay algo más en las intenciones de Contacto al reclutarle? Y aquí, al fin, vemos cómo vive y cómo piensa un ciudadano más o menos normal de la Cultura.

Excession es, desde luego, la más divertida e histérica: la Cultura en su salsa, con sus pequeñas intrigas y complacencias sacudidas por un Problema de Contexto Externo. Las obras de **Banks** se pueden conseguir en librerías de Internet o en tiendas especializadas en material extranjero.

TALLER DE ANIMACION

RATOS SALVAJES

El MangaZone Building, el orgulloso monolito de 80 plantas que domina la ciudad, es ahora un monumento enervante en la noche de luna llena. Extrañas ondas de choque surgen de su corona, que supura enfermizos colores que se expanden hasta el suelo y se deslizan por las calles. Entre los restos ennegrecidos de la azotea, Jonslaught piensa…

–CREO QUE HARE ALGUNOS CAMBIOS.

En el edificio Flakster, Sven Esgrim, La Casa, sale del baño envuelto en una toalla. Las alarmas de Los Cuatro Flantlastliclos se han disparado.

–¿Qué está pasando, Estirado? ¿Nos atacan los punkies de la calle Nancy?

Mr. Flantlástliclo, tlecle–, tlec– ¡Argh! TECLEANDO en sus escaners de Zona Negativa, frunce el ceño de preocupación.

–He detectado una poderosa emisión. Una nueva forma de vida ha aparecido en la costa española, y leo un índice de poder que rivalizaría con el del propio Galactus.

Entra entonces Sue Stornud, la Chica Invisibol. Al verlos grita de terror.

–Sue, tranquila, hemos tratado con problemas como estos desde el nacimiento del grupo…

–No es eso, es ello, oye. Es la Casa, es, es…

–Oh. Sven, haz el favor, tápate, que se te sale.

–¿Se me sale? ¿El qué?

–La Cosa.

–Por el Ojo de Agarrotto, ¿qué es esa presencia? No había sentido tal poder desde que Galactus visitó la Tierra y los Cuatlo, Clu-Cruatr– ¡Maldición,Cuatro Flantlastliclos! le vencieron y lo expulsaron al espacio exterior.

El Dr. Extraño Amor, levitando como siempre (que se toma esas pastillas azules que le traen de contrabando desde el Tíbet), decide estudiar el asunto con calma, extendiendo sus sondas místicas a traves del no-espacio/no-tiempo.

–No puedorl, no puedorl. Estoy tenso. ¡Wong, tráeme un té, Earl Grey, caliente!

–Prepáreselo usted, ¡no te jode! –se oye desde lejos. Stephen Strange Love pone cara de mártir.

–Andaaaa, Wong.

En la Mansión de los VengaBoys, Jarvis, el fiel mayordomo, se percata de que las alarmas están sonando.

–Diox mío, una alerta de entidad suprahumana, y todos los VengaBoys (and gals) se han ido a ver *La Amenaza Fantasma* a un cine con supresor de móvil. ¿Qué puedo hacer? Ya está, La Emisión está de guardia.

Al llegar al centro de mando, Jarvis ve que La Emisión ya está sobre aviso.

–Sí, una fuerza vital, cuya intensidad se iguala a la del temible Galactus. Entonces los Cuatro Flantlástliclos… ¡Oh, lo hice! …pudieron expulsarlo. ¿Podremos los VengaBoys? Oh, eres tú, Jarvis, ¿te has dado cuenta?

–Sí, señor Emisión. ¿Que haremos?

–Sólo podemos esperar a que termine la película, y que no quieran verla dos veces. Mmm.

–¿Sí? ¿Por qué me mira así, señor?

–Jarvis, hay una cosa que siempre he querido decirte, y nunca tuve el valor de hacerlo…

–Hombre, ¿ahora se me pone modosito?

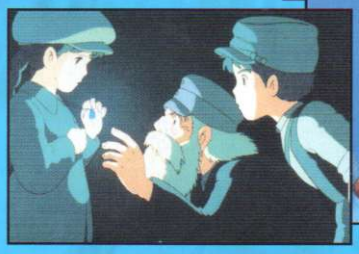
–¿Qué es esa sensación, esa perturbación espacio-temporal? Es como si millones de seres gritasen de terror y callasen para siempre… Galactus piensa…

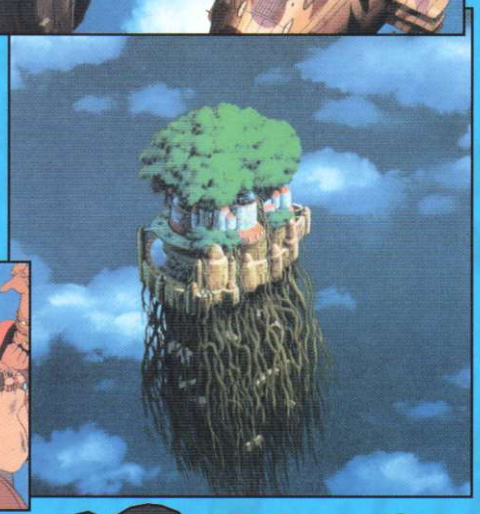
–Ah, bueno, porque me los estoy comiendo, tonto estoy –y sigue alimentándose de los restos decadentes y drenados de energía de El planeta de los Simios.

"Flaai mi tu de mun, and let mi pley amon de stars…"

LÁPUTA, EL CASTILLO EN EL CIELO

De nuevo nos encontramos con otro de los grandes trabajos de **Miyazaki**, que por fin va a ser comercializado en España gracias a su acuerdo de distribución con Disney. Una nueva historia de fantasía, basada esta vez en una parte de los famosos *Viajes de Gulliver*, de la que se toma la leyenda de la ciudad de las nubes, y que sirve para montar una historia de amistad, amor, ternura y aventuras como sólo el genial director japonés sabe componer. En este caso, con un trasfondo que nos recuerda el mundo de la revolución industrial, Sheeta, una joven heredera de la civilización de los creadores de Laputa, el castillo volador, es perseguida para conseguir la llave capaz de abrir las puertas de ese último baluarte de la misteriosa civilización y todos los secretos y riquezas que se atesoran en su interior. Tras escapar de sus captores, los agentes del imperio que desea la tecnología y las armas de la misteriosa ciudad, cuando éstos son atacados por una familia de bucaneros que también desean hacerse con la joven, en su caso para conseguir las fabulosas riquezas que según la leyenda se encuentran allí, cae flotando gracias a su misterioso colgante azul en una aldea minera donde vive el joven Pazu, un muchacho huérfano cuyo padre consiguió fotografiar el castillo flotante tras verse envuelto en una tremenda tormenta mientras volaba con su avión. Y así, entre persecuciones, aventuras, capturas, huidas, y tras aliarse con los piratas, que resultan ser mucho mejores personas de lo que aparentan, ambos jóvenes consiguen llegar a la legendaria ciudad, pese a que los militares consiguen seguirlos, poniéndolos en serios aprietos. Así, Sheeta deberá enfrentarse a su legado y tomar una decisión trascendental sobre su futuro y el de la desaparecida civilización.





Anunciado como el próximo lanzamiento tras *Niki, Servicio de Reparto*, la verdad es que no se sabe a ciencia cierta cuándo aparecerá, ya que parece que incluso en los USA se retrasa su aparición, y normalmente su edición española se hará a partir de la inglesa. Por de pronto sí es seguro de **Isaishi** ha reescrito la BSO, y que el nombre de la película y posiblemente de la protagonista se cambiarán, para evitar malentendidos tanto en inglés como en castellano, igual que sucedió con su antecesora *Kiki*. Por lo demás, imprescindible.

The JavHunter

CAPSULAS

—Selecta Visión, a través de su sello Otaku Vision Classics, nos ofrecerá en breve dos nuevos largometrajes del robot más famoso del anime, *Mazinger Z* (bueno, en este caso *Great Mazinger*), titulados *Great Mazinger contra Grendizer* y *Great Mazinger contra Getter Robo*. Ambos

son dos crossovers que en su momento servían a la Toei para sacar un poco más de partido a sus personajes más emblemáticos, pero así y todo resultan más que recomendables para los nostálgicos y los no tanto que quieran ver cómo se las gastaban los superrobots allá por el año 75 y 76. Además, si alguna vez os habéis hecho la típica pregunta de "¿quién ganaría en una pelea de tal contra cuál?", aquí podréis encontrar la respuesta...

—La nueva división española de Dynamic Planning, Dynamic SK España, promete para septiembre y octubre los lanzamientos de la tercera parte de *City Hunter* y de la serie de

Utena, respectivamente. Si cumplen con las expectativas que todos ponemos en ellos, prometen ser serios rivales para las hasta ahora indiscutidas dueñas del mercado Manga Films y Selecta Visión. Más información en nuestra sección de entrevista.

Tokimeki Memorial

Allá por 1994, cuando los responsables de Konami editaron el juego de "love simulation" *Tokimeki Memorial* poco podían imaginar las repercusiones que tendría este juego, por lo menos en Japón. Desde entonces mucho ha llovido y ahora en 1999 se ha editado una OVA de dos capítulos de 40 minutos cada uno. El primer capítulo de la OVA se puso a la venta el pasado mes de junio (17 de junio) en LD y VHS a un precio de ¥6476. La animación ha sido realizada por el Estudio Pierrot y de la dirección se ha encargado **Kakihito Kame**. El diseño de personajes es obra de **Hiino Motobashi**. El argumento no es muy difícil de averiguar, sobre todo sabiendo cómo es el género de donde viene. La historia nos narra las aventuras y desventuras amorosas que corren unos jóvenes estudiantes japoneses. Como personajes principales podemos destacar a Shiori, la que es la heroína de la historia, perfecta por los cuatro costados y compañera de clase de Suon Saotome, un chico al que se le van los ojos tras Shiori; también cabe destacar a Saki Michino, compañera de la misma escuela. El nombre de la OVA, *Tokimeki Memorial*, viene a significar algo así como monumento al latido del corazón, por lo que no es de extrañar nada de lo que les pueda pasar a los personajes (en cuestiones amorosas, claro). La OVA sale a la venta en un momento en que las historias de amor sacadas de los videojuegos están en auge debido al éxito que está teniendo *To Heart* en televisión (aunque *To Heart* no tenga nada que ver con Konami). No obstante, *Tokimeki Memorial* es un título que se vale por sí solo.

Salvador Santacruz

Tokimeki Memorial
© 1994 1999 Konami

Aika

Aika es una OVA de la que ya os hablamos hace tiempo. Aquí os volvemos a hablar de ella debido a que ya se ha comercializado la última de las siete entregas de las que consta la serie, con lo que las aventuras de la supersexy agente futurista en un mundo predominantemente acuático llegan a su fin. Como rasgo característico de la misma podemos destacar el hecho de que a los personajes femeninos pase lo que pase siempre se les acaba viendo la ropa interior, pero a toda hora, oiga.

Salvador Santacruz

Aika
©1998 Studio Fantasia·Bandai Visual

Maho Tsukai Tai!

Hace unos números os hablábamos de la serie de televisión del canal WOWOW que tenía como argumento las correrías de los (aunque sería mejor decir "las") miembros de un club escolar de magia. La serie, que está teniendo bastante auge, también fue llevada en su tiempo al vídeo por medio de una OVA de seis capítulos que vienen a valer unos ¥5000. La OVA la distribuye Bandai Visual, y todos los OAVs fueron dirigidos por **Junichi Sato**.

Salvador Santacruz

Maho Tsukai Tai!
©Triangle Staff·Bandai Visual

Maho Tsukai Tai!
©Triangle Staff·Bandai Visual

CAPSULAS

—*Break Age* es una OVA basada en el manga que publica **Chiimei Bato** en la revista mensual Comics Beem. La OVA habrá salido a la venta el 25 de agosto en

VHS y posteriormente en LD y DVD.

—Y hablando de DVD, el formato se está convirtiendo en el nuevo estandar de la industria del anime, al menos en Japón, y ya se pueden encontrar en el mercado la recopilación en discos pequeños de *HyperPolice*, la serie basada en el manga de **Mee**

que se acaba de publicar en castellano, y para septiembre comenzará la comercialización de la versión DVD de la serie *Card Captor Sakura*, de las **CLAMP**, que por el momento va por su volumen 13 en vídeo y LD.

Tokyo Jyussyouden

Tokyo Jyussyouden es una OVA de tres capítulos producida por Asahi Sonorama. El primer capítulo se puso a la venta el pasado 31 de mayo en VHS y LD. La OVA ha sido dirigida por **Hikaru Kohri** y el guión es obra de **Taku Shohji**, mientras que los personajes han sido diseñados por **Sawako Yamamoto**. La historia va de magia y diablos en el mundo actual. El sello que pusieron al rey de los diablos hace 400 años los diez generales se debilita y éstos vuelven a surgir reencarnados en estudiantes japoneses del primer curso de la escuela superior. El protagonista es Jutto Segu, que es el décimo general y domina la luz, por lo que puede tirar bolas de luz por el puño. Kokono Kifu es la novena general, que domina los cuatro elementos (fuego, agua, viento y tierra). Hagiri Ranba (no es broma) es la octava general y domina las explosiones. Otra protagonista destacada es Futaba Amitaka, la segunda general, hábil experta ella en la magia china, que consiste en escribir oraciones sobre un papel.

Salvador Santacruz

Tokyo Jyussyouden
©Taku Shohji/
Asahi Sonorama·
OVA Tokyo Jyussyouden
Comittée

ENCICLOPEDIA DEL ANIME

Ya a la venta el volumen 2: CIENCIA FICCIÓN

BERSERKER

La Familia Crece

MARMALADE BOY

Descubre los secretos del doblaje en español

incluye un poster exclusivo de 35 cm X 50 cm

DISPONIBLE EN MAYO DEL 99

Si te quedaste con las ganas de saber como se conocieron MIKI y YUU...

NO TE LA PIERDAS

ARAIT MULTIMEDIA S.A.